Cine · TV · Cómic · Internet · Música · Libros · Vídeo · DVD · Humor

Nº. 1 | 795 ptas. | 4.78€

NeXuS·21

NeXuS·21

X-MEN

Friends

Amigos como nosotros

Futurama

La serie del futuro

Nick Hornby

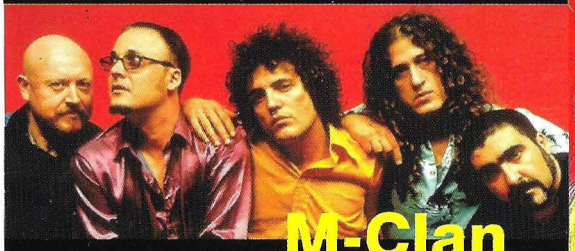
Alta fidelidad

Monty Python

Surrealismo al poder

Watchmen

El cómic de los 80



M-Clan

El señor de los anillos

Primeras imágenes de la película.

8 414090 221375 00001

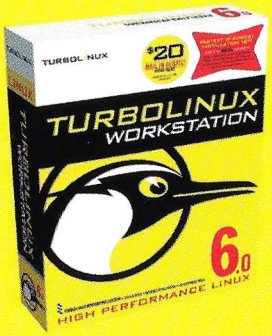
TURBOLINUX

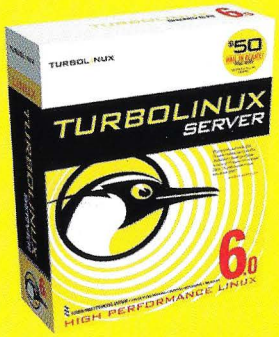
EL LÍDER LINUX DE ALTO RENDIMIENTO

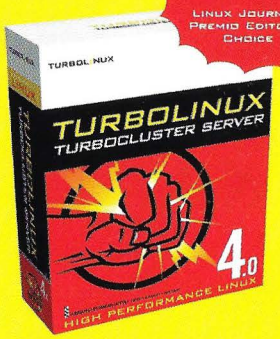
"Si hablamos de ofrecer servicios con Linux, TurboLinux es sinónimo de empresa... sin lugar a dudas, aporta una solución completa a todas las necesidades."
INTERNETWEEK

"TurboLinux ofrece uno de los mejores soportes del mercado... TurboLinux es un perfecto ejemplo de un producto de calidad real, que es uno de los motivos por los que lo valoramos tanto."
LINUX MAGAZINE, FEBRERO DE 2000

VOTADO *"mejor solución Web"* LINUX JOURNAL, PREMIO EDITORS' CHOICE







TURBOLINUX WORKSTATION 6.0
- ¡Instalación Linux más rapida!
- 600+ aplicaciones Linux
- System Commander Deluxe, Netscape, StarOffice
- Incluye VMWare
- Herramientas de desarrollo

TURBOLINUX SERVER 6.0
- ¡Servidor Linux más seguro!
- Correo preconfigurado, DNS, FTP, Web, Internet, Intranet, Instalaciones personalizadas
- Incluye BRU Commercial Edition Backup Software por valor de $199

TURBOCLUSTER SERVER 4.0
- Soporte para más de 25 nodos en clúster
- Equilibrado dinámico de la carga
- Soporte para nodos en clúster para Linux Windows NT y Solaris
- Administración en formato Web, consola de texto o con interfaz gráfica

ARES multimedia

ARES MULTIMEDIA
AVDA. MARE DE DÉU DE MONSERRAT, 2
08970 SANT JOAN DESPÍ (BCN)
T: 93 480 89 30
F: 93 477 22 84

TURBOLINUX

TURBOLINUX EUROPA
SPALDINGSTR. 188
D-20097 HAMBURGO
T: +49 (0)40-27143-0
F: +49 (0)40-27143-143
http://www.turbolinux.com

Puede adquirir los productos de TurboLinux de altas prestaciones en los principales establicimientos de productos informáticos, en nuestra amplia red de VARs o en Ares Multimedia.

Los distribuidores interesados en nuestro programa VAR Partner pueden ponerse en contacto con nosotros a través de *informacion@turbolinux.com*

© 2000 TurboLinux, Inc. Reservados todos los derechos. Linux es una marca registrada de Linus Torvalds. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus propietarios respectivos.

Dirección
María José Castro

Redacción y coordinación
Xavi Serra

Coordinador de filmación y maquetación
Gabriel Sánchez-Trincado

Diseño y Maquetadción
Gabriel Sánchez-Trincado

Tratamiento de imágenes
Juanjo Ponce

Corrector de textos
Xavi Serra, Microsoft Word

Director de Producción
José García

Contenido del CD
Xavi Serra
José García

Administración
Roser García

Suscripciones
Vanessa Roda

Colaboradores
David Dominguez, Marcos Jaén Sánchez, Xavi "me va la presión" Marturet, Fco. Perez Navarro, Marc Muñoz, Angel Cuenca, Lorenzo F. Díaz, Angel Carralero, Victor Alós, Manuel "Buffy es mía y sólo mía" Bartual, Paco Murillo, Carlos Abreu, David "Jiriki" Martín, Guillermo March

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

FOTOMECANICA
Ares Informática, S.L.

IMPRESIÓN
Industrias Gráficas Pantone S.A.

DUPLICACIÓN CD'S
Novodisc S.A.

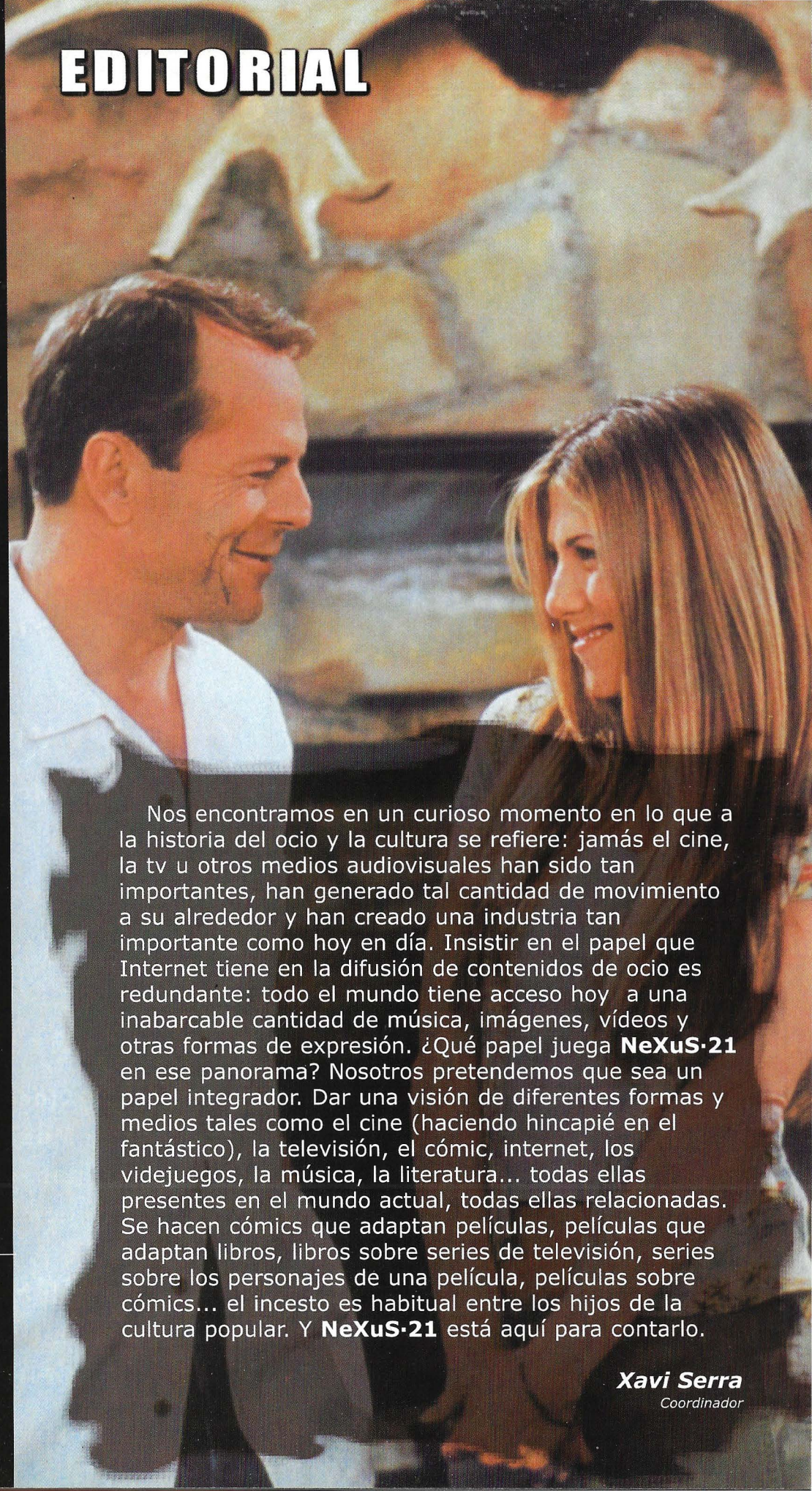
DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.

DEPÓSITO LEGAL
M-40067/00

No está permitida la reproducción total o parcial del software contenidoen el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda prohibida así mismo la reproducción parcial o total, aún citando suprocedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el contenido del CD ROM y de la revista por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas en esta publicación son © de sus autores.

Presidente
Albert Rodríguez
Directora General
Mª José Castro
Director Técnico
José García
Director adjunto
Ramón Cardona

EDITORIAL



Nos encontramos en un curioso momento en lo que a la historia del ocio y la cultura se refiere: jamás el cine, la tv u otros medios audiovisuales han sido tan importantes, han generado tal cantidad de movimiento a su alrededor y han creado una industria tan importante como hoy en día. Insistir en el papel que Internet tiene en la difusión de contenidos de ocio es redundante: todo el mundo tiene acceso hoy a una inabarcable cantidad de música, imágenes, vídeos y otras formas de expresión. ¿Qué papel juega **NeXuS·21** en ese panorama? Nosotros pretendemos que sea un papel integrador. Dar una visión de diferentes formas y medios tales como el cine (haciendo hincapié en el fantástico), la televisión, el cómic, internet, los videjuegos, la música, la literatura... todas ellas presentes en el mundo actual, todas ellas relacionadas. Se hacen cómics que adaptan películas, películas que adaptan libros, libros sobre series de televisión, series sobre los personajes de una película, películas sobre cómics... el incesto es habitual entre los hijos de la cultura popular. Y **NeXuS·21** está aquí para contarlo.

Xavi Serra
Coordinador

SUMARIO

5. News

- Noticias Cine
- Noticias Varias

8. Cine

- O, Brother!
- Chicken Run
- Titan A.E.
- X-Men
- Lord of the Rings

20. TV

- Friends
- Futurama

28. Comic

- Yeah!
- Watchmen
- Viñetas de realidad

36. VideoJuegos

- Chicken Run

38. Música

- M-Clan
- Mondo Fumatore

Internet .42

- Nexos Virtuales
- Las Mejores Webs

Fantástico .46

- Terry Pratchett

Libros .48

- Alta Fidelidad

Vídeo .50

- Monty Pythons

Dvd .55

- Novedades

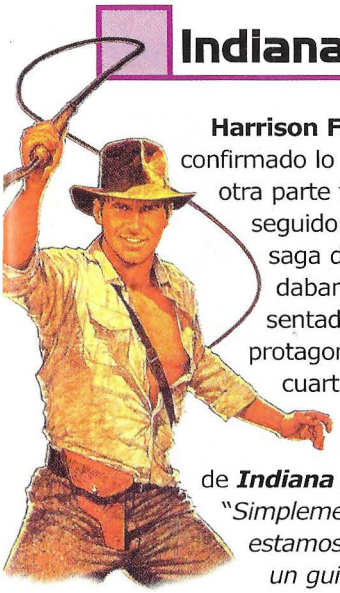
Reseñas .56

- Cine
- Música
- Libros
- Cómic

Humor .60

- Mi ratón Ventrílocuo
- Fan Files

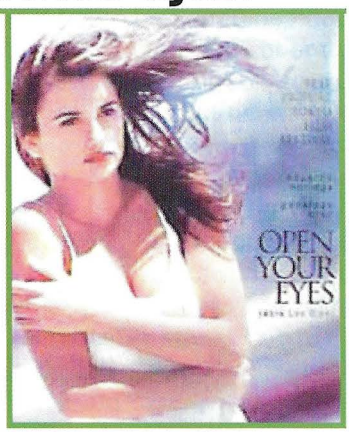
Indiana Jones 4. Cada vez más cerca.



Harrison Ford ha confirmado lo que por otra parte todos los seguidores de la saga de Indy daban por sentado, que protagonizará la cuarta entrega de las aventuras de ***Indiana Jones***. *"Simplemente estamos esperando un guión que nos entusiasme a todos, para poder planear las fechas en que nos venga bien hacerlo. Estoy muy interesado en esto, como lo está* ***Steven*** *(****Spielberg****) y (****George****)****Lucas****".* Frente a los comentarios sobre su avanzada edad, cada vez más cercana a la que tenía **Sean Connery** cuando interpretó al padre de Indy en la tercera entrega de la saga, **Ford** comentó que *"No hay ningún problema para que Indiana Jones se haga mayor, para que tenga mi misma edad"*. Por otra parte se rumorea que **Michelle Yeoh** (***El Mañana nunca muere, Crouching Tigger, hidden dragon***) podría protagonizar junto a Ford la película. *"yo amo las películas de Indiana Jones..."* comenta la actriz *"Si finalmente (****Spielberg****) me preguntara de un modo definitivo si estoy interesada en participar en* **Indy 4**, *por supuesto que saltaría y le diría que por favor me dejara hacerlo"*.

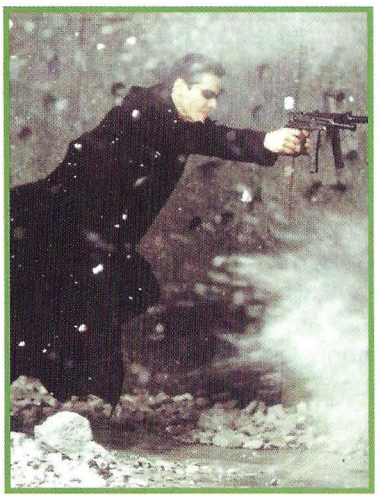
Rumores en torno a la versión USA de Abre los Ojos.

Vanilla Sky, nombre provisional de la adaptación americana de ***Abre los Ojos***, está empezando a cobrar forma. Los derechos fueron adquiridos por la productora de **Tom Cruise** tras la proyección de la película de **Amenabar** en el prestigioso festival de Sundance, y desde entonces se ha hablado mucho sobre el proyecto. Finalmente será **Cameron Crowe** (***Singles***, ***Almost Famous***), que ya había dirigido a **Tom Cruise** en ***Jerry Maguire***, el director escogido para sustituir a **Amenabar.** El reparto lo encabezan el propio **Cruise, Penélope Cruz** (suponemos que en el mismo papel que en la versión española) y **Cameron Díaz** (suponemos que en el papel de **Najwa Nimri**)



Las secuelas de Matrix a la vuelta de la esquina.

Cada vez se sabe más sobre las secuelas de la película de los hermanos **Wachowski** que ellos mismos dirigirán. Sabemos que ambas películas se rodarán simultaneamente, al estilo de la trilogía del ***Señor de los anillos*** o las secuelas de ***Regreso al futuro***. El rodaje comenzará en breve, y los estrenos se preveen para el 2002 y el 2003. **Keanu Reeves** ha manifestado que *"adora* **Matrix***, aún siendo la película que más me ha costado realizar, con diferencia.(...) Estar año y medio enfrascado en las secuelas será duro***".** Los 30 millones que cobrará por su actuación en las dos películas seguramente le ayudarán a recuperarse. Los hermanos **Wachowski**, por otra parte, anuncian escenas de acción aún más espectaculares que en la película original, y su coordinador de combates, **Wu Ping**, afirma estar buscando luchadores *"que marquen la diferencia"*. Se rumorea además que **Jean Reno** y **Jean Claude Van-Damme** podrían intervenir en las secuelas.

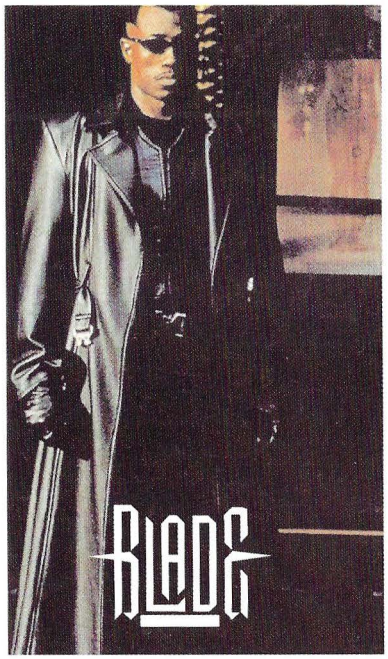


NOTICIAS DE CINE

Va de adaptaciones de cómics a la pantalla grande

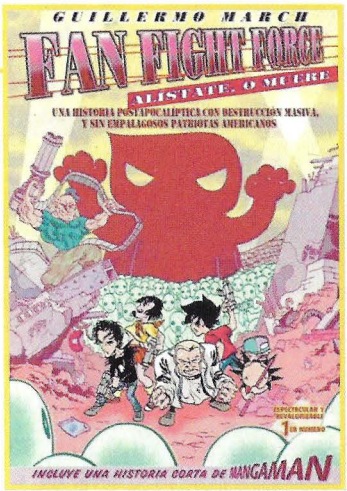
Cada cierto tiempo se renueva el interés de los estudios de Hollywood por hacer películas basadas en personajes de cómic. Primero fue la franquicia ***Superman*** a finales de los 70/principios de los 80, luego ***Batman, Tortugas Ninja***, y derivados a principios de los 90, y ahora nos llega una nueva ola que parece haber tomado impulso tras el triunfo de ***X-Men*** en las taquillas americanas. El proyecto más ambicioso y que por ahora parece más interesante es el ***Spiderman*** de **Sam Raimi**, un director del que ya no se sabe qué se puede esperar después de haber filmado la mejor saga de terror de los 80 (Evil dead) y necedades com ***En el amor y en el juego*** en los 90. De la película de Spiderman se sabe que el actor principal será **Tobey McGuire**, que **Danny Elfman** (el compositor habitual de las películas de **Tim Burton**) realizará la banda sonora y que **Nicholas Cage** finalmente NO interpretará al Duende verde, que será interpretado por **John Malkovich** (***Being John Malcovich***).

También de Batman se preparan nuevos proyectos, en concreto dos: un largometraje de animación producido por el equipo de ***Batman Beyond***, la serie de animación televisiva; y por otro lado ***Batman: Year one***, dirigido por **Darren Aronovski**, director de la estupenda ***Pi***, con guión del mismísimo **Frank Miller**, que ya fue el encargado de guionizar el cómic en el que se inspira. **Frank Miller**, que también prepara la continuación de su famoso ***Dark Knight***, es uno de los autores que mejor ha trabajado con el personaje, y además tiene experiencia en el campo del guión cinematográfico (***Robocop 2*** y ***3***). Este nuevo proyecto puede ser su oportunidad perfecta para demostrar el talento que atesora. En un principio se rumoreó que **Brad Pitt** podría interpretar a Batman, pero **Aronovski** se apresuró a desmentirlo: *"es cierto que me encontré con **Brad**, pero de hecho estuvimos hablando de la película de ciencia ficción que estoy escribiendo"*.



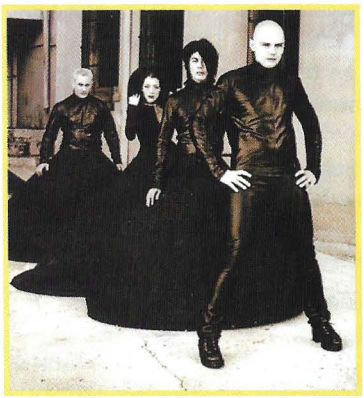
Otros proyectos basados en personajes de cómic son ***Iron Man***(con un look muy diferente al de los cómics) y ***Blade 2,*** que contará de nuevo con **Wesley Snipes.**

Fan Fight Force

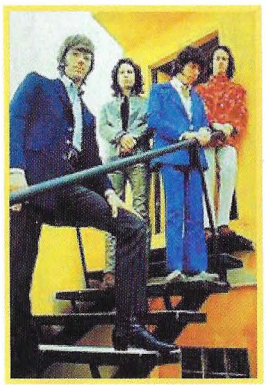


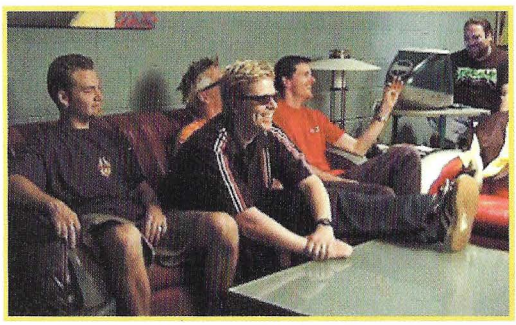
Nuestro colaborador Guillermo March presenta este mes en el salon del Manga una miniserie de 3 números titulada ***Fan Fight Force***, que a primera vista presenta algunos puntos de contacto conceptual con el universo ***Fanhunter***, pero desde una perspectiva diferente. Y si no, leed el argumento: "*Un malvado editor con ansias de poder ha logrado monopolizar la industria del comic vendiendo comics que proyectan rayos hipnóticos a los lectores. Todos éstos se han vuelto tontos del culo. ¿todos? No. Un reducto de fans han decidido combatirlo.*" Promete diversión asegurada.

Novedades musicales en la red



El último coletazo de la saga de los **Smashing Pumpkins** tiene nombre: ***Machina II/ The Friends And Enemies Of Modern Music*** es el nombre del disco de 25 canciones que han decidido poner a disposición de cualquiera que se lo quiera bajar de Internet (desde cualquier web de Mp3). La idea de **Billy Corgan** y compañía ha puesto furioso a la compañía de discos, que supongo esperaba obtener considerables beneficios de todo ese material. El gesto de los **Smashing Pumpkins** parece un intento de recuperar parte de su credibilidad "underground", perdida después de tantos años de trabajar con una multinacional (Virgin) y adoptar una actitud de estrellas, pero llega en un momento muy oportuno, cuando la compañía a la que perjudican ya no los quiere a su servicio (las ventas de sus dos últimos discos han sido muy bajas). Buen intento, chicos, pero no cuela. Aunque gracias por las canciones de gorra. Los que también querían poner su disco en la red y finalmente no han podido (o no se han atrevido) son **The Offspring**, que finalmente sólo han puesto a disposición de sus fans (www.offspring.com) el primer single de adelanto *Original prankster*, con el incentivo del sorteo de 1 millón de dolares entre todos los que se bajen la canción. También **The Doors** han puesto a disposición de los fans (pero pagando) una serie de grabaciones en directo realizadas por el grupo a finales de los 60. Se puede conseguir en su web oficial (www.thedoors.com).





O Brother

"deja vu" a Homero

Fco. Pérez Navarro

Con el tiempo, los hermanos Joel y Ethan Coen se han ido creando un público adicto y fiel, que sabe perfectamente lo que va a encontrar en sus películas pero igualmente las aplaude, contento y satisfecho de saborear otra vez el mismo guiso aunque esté cocinado con elementos visualmente distintos.

La historia

Esta vez nos encontramos en el Mississippi de los años 30. Tres delincuentes de poca monta, condenados a trabajos forzados, se escapan de un penal. Liderados por Ulises Everett McGill (**George Clooney**) recorrerán el estado en busca de un tesoro, en forma de botín supuestamente enterrado por Ulises tras un atraco, siempre perseguidos por un implacable sheriff y su troupe.

Fallido "deja vu"

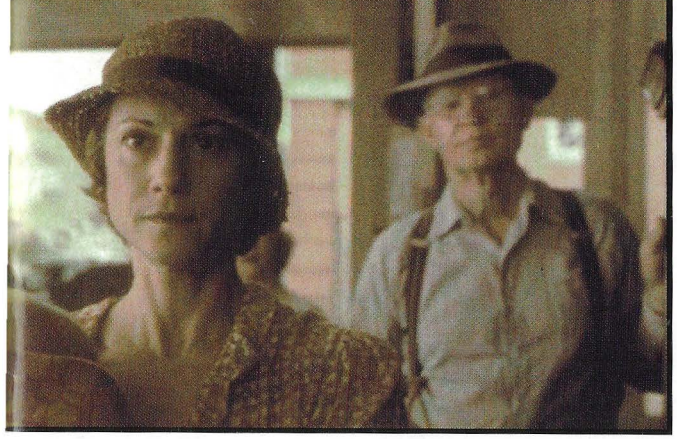
El pressbook de la productora, muy en su papel de "vender" la película, la define como: "un viaje increíble lleno de rocambolescas aventuras y de personajes estrambóticos". ¿No se podría describir con las mismas palabras la investigación de **Jeff Bridges** en ***El Gran Lewobski*** o la de **Frances McDormand** en ***Fargo***, sus dos trabajos anteriores?

Si en algo han podido cebarse con cierta base los detractores de los hermanos **Coen**, es en la sensación de "deja vu" que transmiten sus películas. Prácticamente todas "recuerdan a...", o "es como una de...". Así que esta vez se han curado en salud, lanzando por delante que ***O, Brother*** es una adaptación "libre" –más bien libérrima– de ***La Odisea*** de **Homero**. Pura y simple coartada. El par de "episodios" -o tres- fácilmente reconocibles por cualquier espectador medio de los Grandes Relatos televisivos como pertenecientes al poema de marras, son absurdos y parecen metidos con calzador, además de traicionar el carácter de los personajes que presentan... que también son ganas de difamar a un pobre cíclope. Del resto del argumento... bueno, no se tiene constancia de que **Homero** conociera y retratara al famoso gangster yanqui **Babyface Nelson** o a ningún gobernador de Mississippi.

Reparto

El que esté dispuesto a pasar por alto estos "detalles", se encontrará con un conjunto de situaciones, aquí dramáticas y allá humorísticas, unas ferozmente costumbristas y otras evocadoramente surrealistas, éstas conseguidas –las más- y aquellas absurdas –las menos-; sostenidas por toda una fauna de personajes en su mayoría marginales, cuando no auténticos "freaks", o parodias solventadas casi siempre por la vía fácil.

Eso sí, servidos por un reparto de enormes actores que cumple casi a la perfección: desde habituales en el cine de los **Coen** –de **John Goodman** a **John Turturro**, pasando por **Holly**

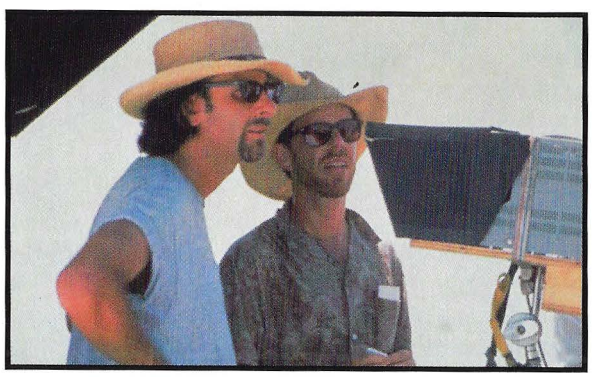


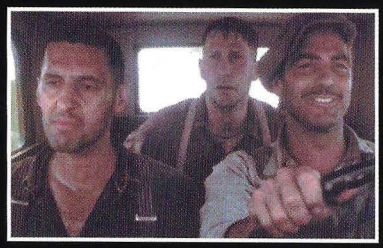
Hunter o **Charles Durning**-, hasta nuevas adquisiciones, como la de **Tim Blake Nelson**, que borda su papel de Dolmar, uno de los compañeros de Ulises. Con un único lunar: el de su protagonista-estrella, Ulises/**Georges Clooney**, que indudablemente seguirá provocando la admiración embobada de sus fans femeninas, incluso las más veteranas con su bigotito a lo **Clark Gable**, pero al que le habrían hecho un favor no advirtiéndole del tono humorístico de muchas escenas; quizá, así, no se hubiera sentido en la obligación de pasearse a todo lo largo y ancho del metraje exagerando sus expresiones, sean de pasmo, sorpresa o interés, hasta transmitir la sensación de que su personaje no es simpático o ingenuo, sino simplemente idiota.

Banda sonora

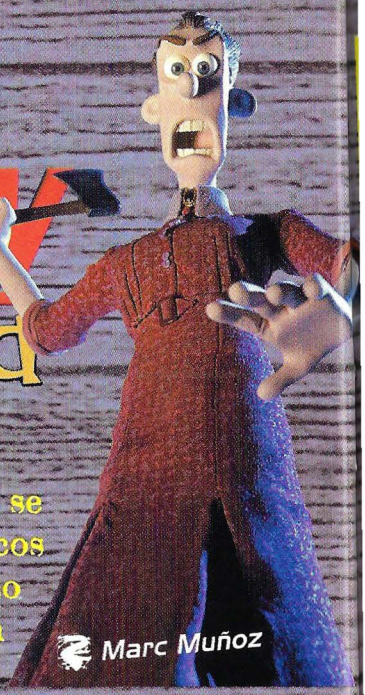
Otro de los platos fuertes de ***O, Brother*** es su banda sonora, a cargo de **T. Bone Burnett** y **Carter Burwell**, y que juega un papel fundamental en la película... si a uno le gusta el blues y el country del sur de los EE.UU. En cambio, si pertenece al grupo de los que todo ese tipo de canciones le suenan similares y es incapaz de distinguir las sutiles diferencias entre una y otra, como tampoco lo haría con dos chirigotas de Cádiz, su omnipresencia puede resultarle una tortura china difícil de sobrellevar.

En resumen, una película ligera y simpática, que no deslumbra pero tampoco defrauda, quizá demasiado previsible y facilona en sus planteamientos y desenlaces. Y que no consigue librarse de "la maldición de los **Coen**", a pesar de su coartada homérica: **O, Brother** sigue desprendiendo el tufillo a "deja vu" de toda su obra; lo malo, esta vez, es que el precedente remite directamente a los propios **Coen**.





CHICKEN RUN
Evasión en la Granja

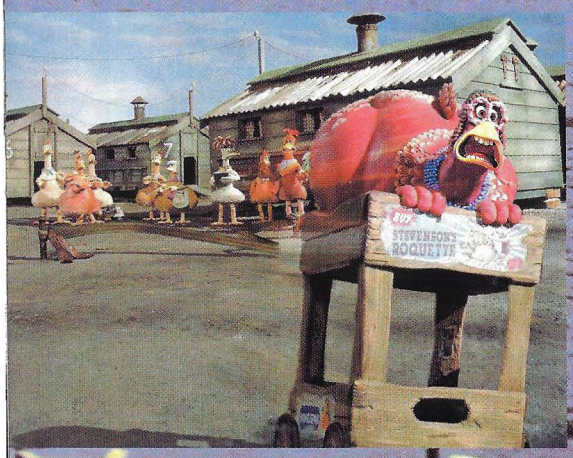


En una sórdida granja de Yorkshire (Inglaterra) las gallinas se disponen en hileras, como en un campo de prisioneros británicos de la Segunda Guerra Mundial. Ha llegado la hora del recuento y la propietaria no vacilará en eliminar con macabra precisión aquellas gallinas que no produzcan suficientes huevos.

APLAUSOS DE CRÍTICA Y PÚBLICO

Para **Nick Park** y **Peter Lord**, los creadores de ***Evasión en la Granja (Chiken Run)*** sus gallinas no sólo han producido huevos suficientes, sinó que además éstos han sido huevos de oro. Más de sesenta millones de dólares recaudados en las primeras semanas de estreno en EUA avalan la rentabilidad de la producción de estas gallinas.

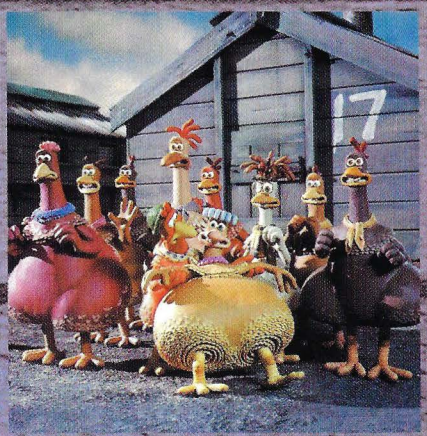
El éxito ha sido tanto de públicomo de crítica. Realmente parece difícil resistirse a estas figuras animadas de plastilina. La plastilina es la clave, el auténtico elemento diferenciador de esta producción, el factor que otorga ese aroma un tanto "retro" o artesanal que envuelve el film. El otro elemento es el humor.



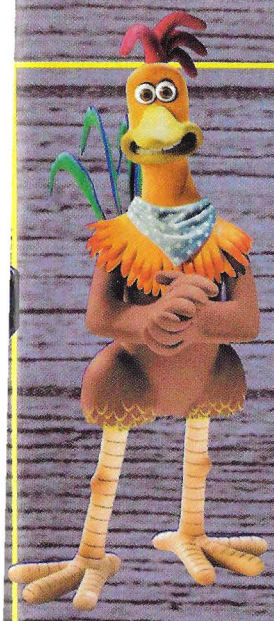
LA HISTORIA.

La historia es sencilla. Planteada como un homenaje a "La Gran Evasión", el papel de **Steve McQueen** recae sobre **Ginger**, una gallina que ante la triste vida que lleva en el gallinero planea escaparse. Pero no sola, sinó con sus compañeras, a las que hace partícipes de sus sueños de una vida mejor. La llegada de **Rocky**, un gallo americano que proviene de un espectáculo de circo, y la aparición en escena de una máquina de convertir gallinas en pastel de pollo harán *volar* la trama del film. Éste tiene sus momentos álgidos en los intentos de evasión, la escena del baile y la colaboración puntual de unos excelentes secundarios (**Babs**, las ratas...) pero padece una rotura de ala y avería del motor en la repetición de la clásica pero eficaz fórmula habitual: gallito conoce a gallina, gallito y gallina se enamoran, gallito pierde a gallina... lo demás ya os lo podeis imaginar.

Mel Gibson y **Miranda Richardson** prestaron su voz a **Rocky** y a la **Sra Tweedy** respectivamente. En la producción trabajaron 200 técnicos en treinta escenarios diferentes y la duración del



rodaje, aproximadamente unos cuatro años, no se ha convertido en un obstáculo insalvable. Esta colaboración entre los estudios Aardman y Dreamworks se extenderá por contrato a cuatro proyectos más de los cuales ya os podemos avanzar dos: una versión libre de la fábula de la liebre y la tortuga y una nueva aventura de ***Wallace y Gromit***. Mientras tanto toca una larga espera, así que disfrutemos con sus gallinas.

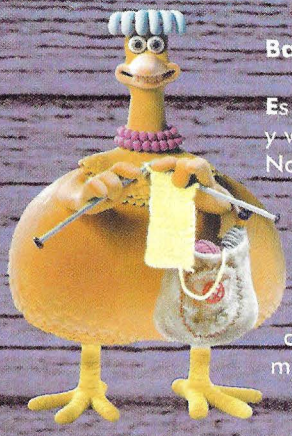


Rocky

El único gallito en un corral de gallinas. Divertido, egocéntrico, fanfarrón y amante de la fiesta, **Rocky** es el típico chico que todas las chicas desean conocer. Todas, excepto **Ginger**, que es la única que intuye que detrás de su sonrisa hay algo que no acaba de funcionar.

Ginger

Sueña con escapar de la granja y conseguir una vida mejor. Es joven, idealista y perseverante. A pesar de haber podido escapar sola en diversas ocasiones nunca deja colgadas a sus compañeras. Escapará de la granja o morirá en el intento.

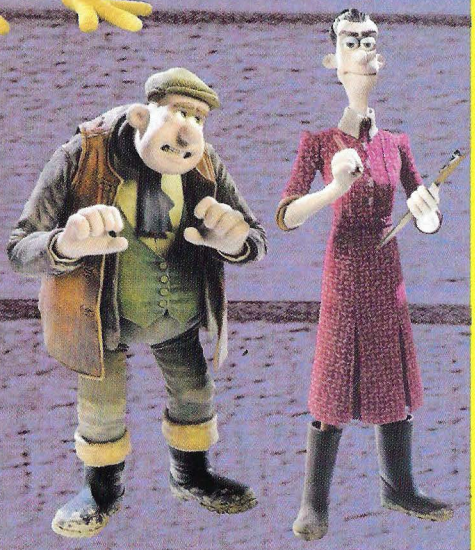


Babs

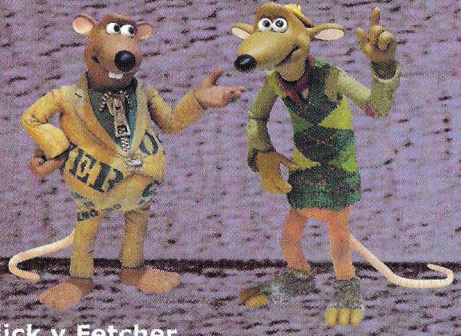
Es inocente, un poco corta y vive en su propio mundo. No cesa de tricotar en toda la película y en ningún momento llega a tomar consciencia del peligro en que se hallan sus compañeras y ella misma.

Fowler

Es el viejo cascarrabias. Su memoria ha quedado anclado en los días gloriosos en que era mascota de las Fuerzas Aereas Británicas. Es el prototipo de caballero inglés: disciplinado, ordenado, preciso y amante de las tradiciones.



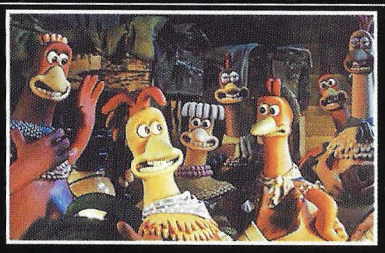
El señor y la señora **Tweedy**

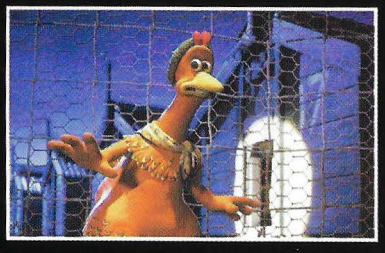


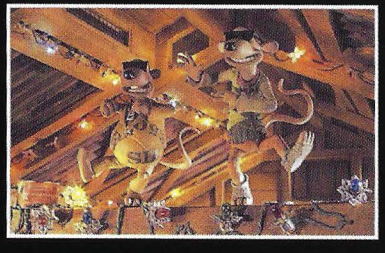
Nick y Fetcher

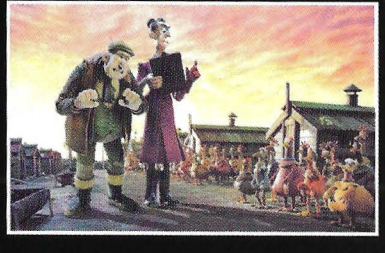
Son el único contacto con el mundo exterior que tienen las gallinas. Trafican con todo tipo de objetos a cambio de huevos. Estas dos ratas (que en la versión española doblan el duo Gomaespuma) protagonizan los mejores momentos de la película. Entrañables.

Él es un hombre simple y calzonazos convencido de que: "Estas gallinas estan tramando algo". Ella es una mujer amargada, cuya única obsesión es ganar dinero para poder vivir tan confortablemente como la gente de la gran ciudad y solventar de paso su complejo de inferioridad.









TITAN A.E.

En busca del planeta perdido

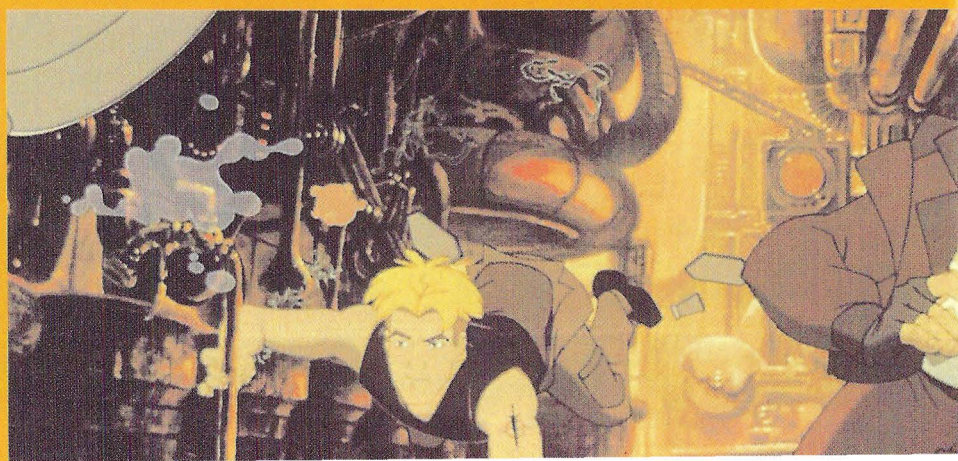
Angel Cuenca

¿Alguien recuerda aquel trailer que acompañaba a la Amenaza Fantasma, en la que veíamos la destrucción de la Tierra? Pues si, después de un año, se ha desvelado uno de los mayores secretos de la Fox, y Titan A.E. llega a nuestras pantallas, en lo que promete ser uno de los espectáculos del año y probablemente en un clásico del cine de animación.

Es realmente curioso el estado actual del cine de animación. Después de la hegemonía en los 90's del prototipo de film *Disney*, tanto realizado por la propia compañía, como por decenas de copias que no hicieron otra cosa que desvirtuarlo, en la actualidad hay una explosión de films que apuestan por unas temáticas y unas técnicas más experimentales, como es el caso de los trabajos de la compañía **Pixar** (***Toy Story***, ***Bichos***...), ***South Park*** o ***Chicken Run***. Pero sin lugar a dudas el proyecto más ambicioso es este ***Titan A.E.***.

Pero, ¿qué es Titan A. E.?

En primer lugar es el primer film de ciencia-ficción animado de cierta envergadura, dejando de lado al *anime*, que se realiza en mucho tiempo. Y es que desde que se estrenó ***Heavy Metal*** ha llovido mucho. ¿La Historia?, muy simple. Nos encontramos en el año 3.028 y el hombre ha colonizado el espacio; de repente llega la típica raza de extraterrestres belicosos, los *drej*, dispuesta a borrar la Tierra de sus mapas estelares (y es que no me extraña, desde el bueno de **E.T.** siempre les estamos dando una fama con la que deben de estar un poco mosqueados) algo que realizan literalmente. Y de aquí provienen estas misteriosas iniciales **A.E.**, o lo que es lo mismo *After Earth,* que no hace falta decir que traducido sería *Después de la Tierra*, *D.T.*. Así, en el año 15 D.T. nos encontramos con los supervivientes esparcidos por toda la galaxia y entre ellos tenemos a Cale, un joven poseedor de un anillo que le dio su padre antes de la invasión, momento en el que se separaron. No es hasta que conoce a Korso que no descubrirá el significado del anillo: el paradero de la nave Titán, el último refugio de la humanidad libre, cuyo piloto era el padre de Cale. Korso y Cale se embarcan en La Valquiria, la nave del primero, en busca de tan recóndito lugar. Por supuesto que no puede faltar la chica de la película, Akima, para que se aprecien intenciones ocultas entre los personajes, algo que parece ser una de las actividades



Creando el universo

Sin lugar a dudas el aspecto más llamativo de la película es el de la animación. Se han utilizado de forma conjunta las técnicas clásicas de dibujo con las más modernas técnicas infográficas, obteniendo así un resultado impresionante. Y es que lo innovador es que se han tratado las imágenes infográficas como si fuesen los efectos especiales de un film de imagen real, llegando a sumar más de la mitad del total los planos que lucen esta tecnología. El equipo de dibujantes Persistence of Vision Digital Entertaiment, responsable de La amenaza fantasma, ha sido el encargado de esta tarea. Gracias a ellos se deben espectaculares secuencias como las del viaje a través de los anillos de fuego de Tigrin o la de los Ángeles Estelares.

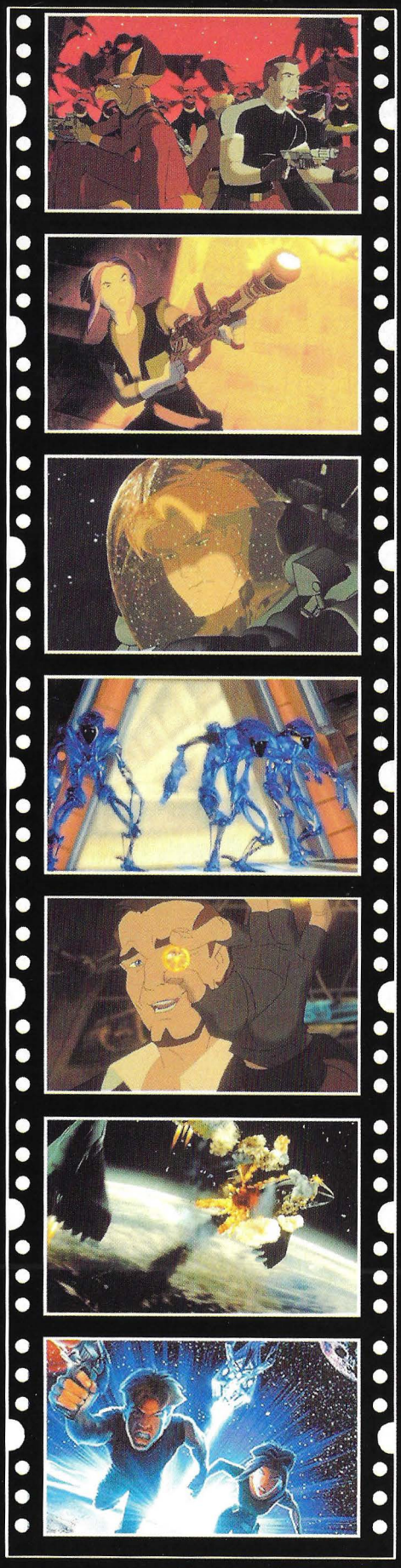
Por cierto, si alguien está interesado en verla en versión original se encontrará con que actores de renombre como Matt Damon, Bill Pulman o Drew Barrymore interpretan los personajes de Cale, Korso y Akima respectivamente.

favoritas de los críticos ante este tipo de cine. Si a esto le añadimos parajes exóticos como los planetas Tigrin y Sesharrin, y un montón de batallas, nos encontramos ante una *space opera* de lo más clásica.

Los padres de la criatura

Pero lo más sorprendente es quienes son los responsables de todo esto, ni más ni menos que **Don Bluth** y **Gary Goldman**, responsables de la división de animación de la **Fox** , con la que han realizado el largometraje ***Anastasia*** y su secuela estrenada en vídeo ***Bartok***. Además son los responsables de auténticos clásicos como ***NIMH, El mundo secreto de la señora Frisby***, ***Fievel y el nuevo mundo*** y ***En busca del valle encantado***. Con semejante currículum deberíamos esperar que los protagonistas fuesen un clon de cierta saga galáctica que comenzó hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana, pero vestidos con leotardos y cantando acarameladas canciones candidatas al **Oscar**. Nada más lejos de la realidad. ***Titan*** no es un producto destinado a los más pequeños, sino un film repleto de aventura y acción, más cercano a un videojuego lujoso que a los anteriores productos de los directores. Puede que esto también tenga que ver con que la película surge del intento fallido de la compañía de realizar un proyecto realizado íntegramente por ordenador, cuyo título era ***Planet Ice***, y que al final se recicló para convertirse en éste. Eso sí, para no despuntarse del actual cine para adolescentes, encontramos una banda sonora repleta de *grupillos* modernos como **Texas**, **Powerman 5000** o **The Urge**, para así además ganarse unos dineros con la venta de discos.

Titan A.E., se perfila como la última esperanza de los que piensan que la animación es algo más que príncipes y princesas cantarines o personajes de ojos grandes que provienen de oriente. Apostar por un nuevo estilo o bien rendirse y seguir viendo lo de siempre.



X-MEN

Acaba de estrenarse con gran éxito de público la cuarta película de Bryan Singer, una adaptación a la gran pantalla de un popular cómic de superhéroes: X-Men.

Lorenzo F. Díaz

El reto de adaptar X-Men

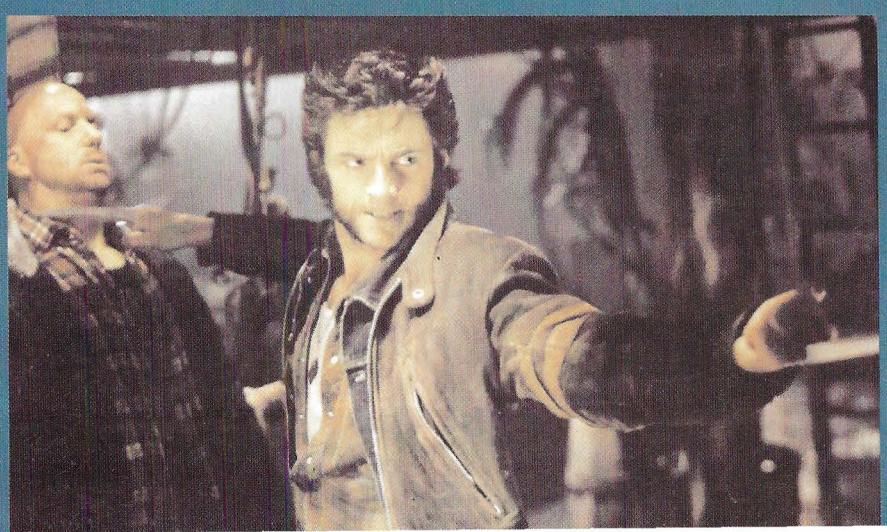
A priori se temía una película ridícula y mal resuelta, por partir de un cómic de superhéroes, género de difícil adaptación al medio cinematográfico, y por ser esta obra de un director que nunca se ha destacado precisamente por sus escenas de acción (le interesa contar historias y en sus películas la acción, cuando la hay, suele tener lugar fuera de plano).

Contradiciendo los peores temores que sobre un proyecto así se podían tener, el resultado es una película aceptable y competente que satisfará tanto a los aficionados al cómic como a quienes no sepan nada del mismo (no se sabe cómo caerá entre la crítica "oficial" de cine; que la corrección cinematográfica del film sea total no quiere decir que su temática caiga bien a unos profesionales más enamorados de supuestos contenidos literarios "realistas" que de virtudes cinematográficas propiamente dichas).

Enfrentado a la difícil tarea de llevar a la pantalla algo tan completamente gráfico y alejado de la realidad como un cómic de superhéroes, **Bryan Singer** (que también firma la trama argumental) ha optado por contar, de la forma más verosímil posible, una historia ambientada en un futuro próximo. Un futuro donde los mutantes son la próxima etapa en la evolución del hombre y, al poseer poderes sobrehumanos, son temidos y odiados por el resto de la humanidad. Una historia donde ese mundo futuro se presenta a través de los ojos de un mutante llamado Logan (dotado de una prodigiosa capacidad curativa y unas garras metálicas) y donde los personajes, las situaciones y los diálogos tienen preponderancia sobre la acción. Es decir, es una película **con** acción, en vez de una **de** acción; no es ***Misión Imposible*** donde la trama es una excusa para mostrar escenas que estimulen la adrenalina, sino una película donde la trama desemboca inevitablemente en escenas de acción (algo que molestará un tanto a los aficionados al cómic de superhéroes, que suelen preferir la acción a los diálogos).

Una historia de mutantes

Mediante Logan (eficazmente interpretado por **Hugh Jackman**) el espectador descubre que los X-Men son mutantes dedicados a luchar por su integración pacífica en el seno de la humanidad y que están dirigidos por el telépata Profesor Charles Xavier (adecuado **Patrick Stewart**). El enemigo de los X-Men son los humanos en general y el mutante Magneto (perfecto **Ian McKellen**) en particular, hombre dotado de poderes magnéticos que opina que los humanos deben ceder la supremacía a los mutantes y que lidera un grupo terrorista de sus congéneres. Marie, alias Pícara (una ideal **Anna Paquin**), mutante que no puede tocar a nadie bajo riesgo de absorberle vida y memorias y dejarlo en coma, sirve como ejemplo de la marginación personal y social en que deben vivir los mutantes. La



escabechina de la sala de montaje que redujo la película de dos horas a hora y media ha convertido a los demás personajes en apenas algo más que secundarios, si bien son eficaces secundarios y bastante fieles a la versión en cómic cuando no bastante mejorados.

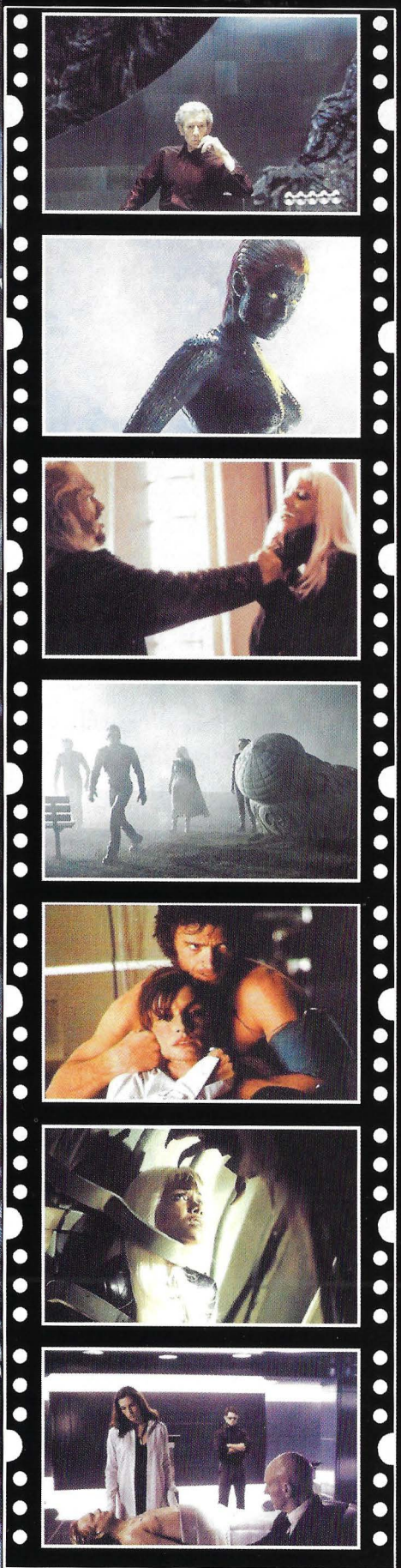
Bryan Singer, un director... a la antigua

Las produccciones anteriores de **Singer**, basadas en un guión sólido y en un desarrollo eficaz de los personajes, al margen de acciones y escenas espectaculares, establecen la pauta por la que se mueve ***X-Men***: una acción contada a través de los ojos de un individuo, en un mundo cruel y duro en el que hay que actuar de forma más dura todavía. Las escenas de acción y de efectos especiales, notablemente influenciadas por ***Matrix*** (al fin y al cabo era una película de superhéroes por mucho que se hiciera pasar por una de ciencia-ficción), están rodadas de una forma refrescantemente antigua y tradicional, donde se ve y aprecia todo lo que pasa. Por ninguna parte se hayan esos movimientos de cámara acelerados, tan falsos como gratuitos, que los directores de moda utilizan actualmente para provocar tensión donde no la hay, o ese montaje sincopado y rápido que parece estar de moda hoy en día. Con esta película, Singer confirma las sospechas que tenían muchos aficionados de que es un director a la antigua, un todo terreno en la vena de directores como John Carpenter o Clint Eastwood (salvando las distancias, claro).

Resultado final

En todo y con todo, una película dirigida al gran público y que no insultará a los aficionados al cómic. Puede que a estos últimos les moleste tanta exposición de hechos ya sabidos y que la acción sea escasa (que no insuficiente), pero el espectador de a pie se encontrará con una película fantástica entretenida y agradable, y es éste quien ha convertido a la película en la más taquillera del mes de julio (gracias también a una fenomenal campaña de publicidad masiva).

De hecho, el resultado ha sido tan bueno (130 millones de recaudación en veinticinco días) que ya se preparan la segunda y tercera entregas de la franquicia. Si bien los actores firmaron de antemano por tres posibles películas, no se sabe si **Bryan Singer** volverá para hacerse cargo de ellas.



la historia más maravillosa jamás contada

Angel Carralero Beniro

Cuando se anunció que Peter Jackson (principal responsable del largometraje de culto Mal Gusto y más recientemente de Criaturas Celestiales y Agarrame esos fantasmas) dirigiría las tres películas de El Señor de los Anillos, hubo reacciones muy dispares por parte de los seguidores de la saga. Pero las dudas se fueron disipando poco a poco con el primer trailer que se "bajaron" ¡6,6 millones de internautas la primera semana!

Cuando se anunció que **Peter Jackson** (principal responsable del largometraje de culto **Mal Gusto** y más recientemente de **Criaturas Celestiales** y **Agarrame esos fantasmas**) dirigiría las tres películas de **El Señor de los Anillos**, hubo reacciones muy dispares por parte de los seguidores de la saga. Pero las dudas se fueron disipando poco a poco con el primer trailer que se "bajaron" ¡6,6 millones de internautas la primera semana!

La casi media hora de material del rodaje y fotografías a las que se pudo acceder después en internet, revistas y como no, en las convenciones, nos está mostrando una película espectacular en el apartado visual y según todos los que hemos tenido la posibilidad de ver parte de este material, muy fiel a los libros, aunque ahí hay algo más de polémica que probablemente se mantendrá hasta el día del estreno.

Algunos datos de las películas

Parece pues, al menos de momento, que **Peter Jackson** cumplirá su palabra, ya que poco después de ponerse manos a la obra anunció que respetaría en todo lo posible la obra de **Tolkien** (cabe recordar aquí que el director también se encarga del guión junto a **Fran Walsh** (su compañera sentimental), **Philippa Boyens** y **Stephen Sinclair**). En cada una de las tres películas, **Jackson** nos

mostrará aproximadamente lo que cubren cada uno de los libros, con unos cambios mínimos y nunca alterando nada de forma radical, aunque algunos personajes y situaciones deberán ser eliminados por una evidente cuestión de tiempo.

El rodaje simultáneo de las tres películas comenzó el 11 de octubre de 1999 y durará alrededor de 14 meses. La fecha de finalización más probable en palabras de algunos de los actores es Febrero de 2001. Las películas no se realizan consecutivamente, que es la práctica habitual en Hollywood, sinó a la vez, puesto que se pretende que la Trilogía completa funcione como una sola película. De esta innovadora forma podremos ver a finales del año 2003, cuando se haya estrenado toda la epopeya, una película sin cortes de aproximadamente 6 horas de duración, que abarcará todo lo narrado en la obra más importante de **J.R.R. Tolkien**.

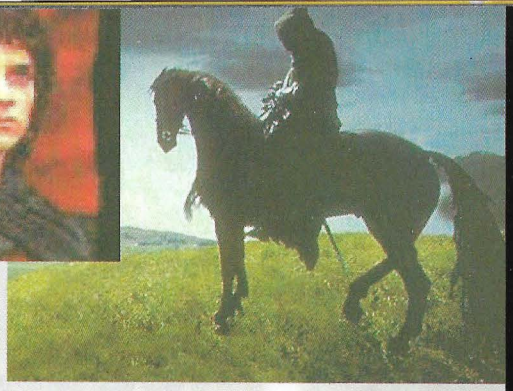
La primera película, **La Comunidad del Anillo**, se estrenará el 14 de Diciembre de 2001 (Viernes), puesto que la posibilidad del 19 de Diciembre (Miércoles), que se llegó a apuntar para aprovechar uno de los *fines de semana de 5 días* que tan de moda están ahora en Hollywood, se ha descartado. En un principio la fecha de estreno era el verano de 2001 pero hubo que anularla por problemas de rodaje.

Las Dos Torres debutará en las navidades del año siguiente, el 2002, y **El Retorno del Rey** también en la navidad (las tres películas aprovecharán el tirón de estas fechas) de 2003. Se está intentando que los tres largometrajes se estrenen a la vez en todo el mundo, o por lo menos el primero, algo que es muy de agradecer. Además, según las nuevas fechas oficiales (New Line ha añadido 6 meses a las fechas de estreno iniciales de todas las películas, no sólo a **La Comunidad del Anillo**) será posible encontrar cada film en el videoclub (o en DVD) antes de que se estrene el siguiente. También se ha confirmado que al final de **La Comunidad del Anillo** y de **Las Dos Torres** podremos ver un trailer que servirá de preámbulo para la siguiente película.

El casting

A continuación comentaremos el reparto de lujo que presenta **El Señor de los Anillos**. El protagonista principal es **Elijah Wood**, al que todos recordaréis por numerosas *películas con niño* como **El Buen Hijo**. Pues bien, **Wood** ha crecido (eso sí, no demasiado) e interpretará ni más ni menos que a Frodo Bolsón. El magnífico actor británico **Sir Ian McKellen** (muy famoso para el aficionado al cómic por su interpretación de Magneto en **X-Men: The movie**, y para la crítica por **Dioses y Monstruos** entre muchas otras) será Gandalf mientras que **Sean Astin** (**Bullworth**, **Los Goonies**) dará vida a Sam. Los prácticamente debutantes **Billy Boyd**, **Dominic Monaghan** y **Orlando Bloom** interpretarán a Pippin, Merry y Legolas. **Viggo Mortensen** (**Pánico en el Túnel**), por su parte, también formará parte de la Comunidad como Aragorn y **John Rhys-Davies** (Sallah, el compañero egipcio de Indiana Jones y el Profesor Arturo en la serie de televisión **Salto al Infinito**) interpretará a Gimli.

Liv Tyler



(**Armagedón**), de quien por cierto se rumorea que podría tener algo más de protagonismo del que le corresponde en los libros, será Arwen y **Christopher Lee**, el Drácula por excelencia al que también veremos relativamente pronto en **Star Wars: Episodio 2**, nos asustará con su papel del malvado Saruman. Cabe comentar aquí, por cierto, que **Christopher Lee** es el mayor admirador de **Tolkien** de todo el reparto con diferencia, habiendo releído innumerables veces su obra e incluso llegando a hablar correctamente el élfico.

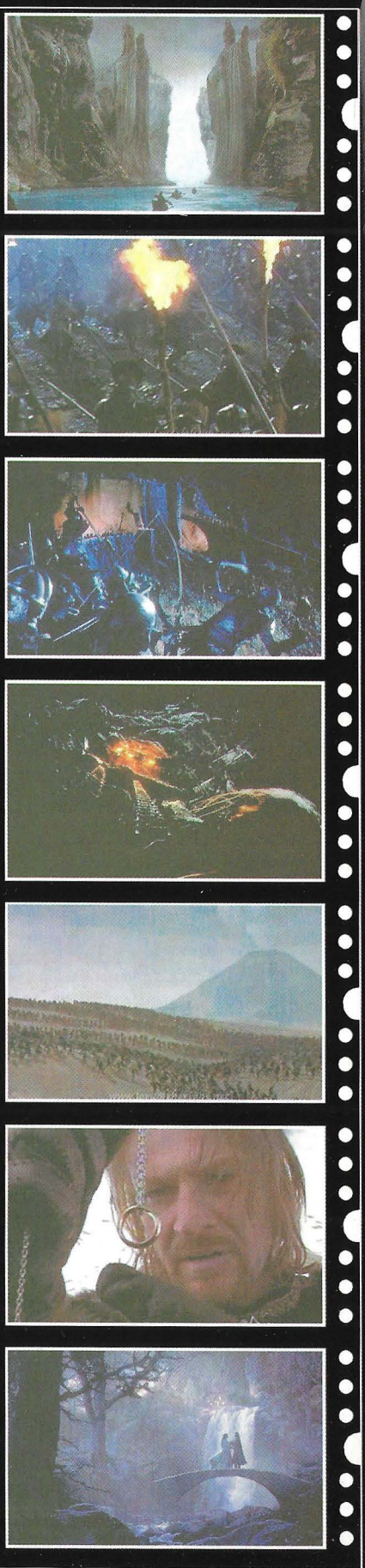
Andy Serkis (**Topsy-Turvy**) pondrá la voz de Gollum (personaje animado íntegramente por ordenador) mientras que **Sir Ian Holm** (**El Quinto Elemento**) realizará el papel de Bilbo Bolsón y poco después volará a Praga para participar en la adaptación del cómic **From Hell**, de **Alan Moore**, al cine.

Para finalizar con el reparto de **El Señor de los Anillos**, hay que comentar que **Sean Bean** (**Ronin**, **Goldeneye**) aparecerá como Boromir, mientras que **Cate Blanchett** (**Elizabeth**) lo hará en el papel de Galadriel, la Reina de los Elfos, y **Miranda Otto** (**La Delgada Línea Roja**) será Eowyn. Este papel, por cierto, fue rechazado en su momento por **Uma Thurman** (**Gattaca**) pese a llegar a estar prácticamente confirmada. Aún así, el casting, como ya hemos dicho, es idóneo.

Infinitas posibilidades

El Señor de los Anillos se está rodando en su totalidad en Nueva Zelanda aprovechando la enorme variedad de entornos geográficos que ofrece el país, mientras que los interiores se llevan a cabo en los Camperdown Studios en Miramar. En la actualidad casi se ha acabado la primera película, en la que no se adaptará el libro de El Hobbit pero sí habrá un prólogo para familiarizar a la audiencia con la historia del Anillo. También se ha avanzado mucho en la realización de la segunda y la tercera parte. El presupuesto destinado al proyecto es de 180 millones de dólares, lo que significa muchísimo dinero incluso para un proyecto de esta magnitud. Cabe destacar que al rodar las tres películas a la vez se consigue un ahorro importante.

Es muy difícil imaginar qué va a ocurrir con la trilogía pero no parece que haya muchas posibilidades de fracaso, más bien ninguna. Pese a que las expectativas de los fans son altas y hay bastante gente que no está familiarizada con **Tolkien**, los fans acudirán en masa si las películas llegan a reflejar lo que cuentan los libros de un modo correcto, algo que vistas las primeras imágenes parece que se consigue sobradamente. Es posible, por tanto, que **El Señor de los Anillos** llegue a ser una de las sagas audiovisuales más importantes de la historia o, por qué no, la más importante. En lo que a literatura se refiere, eso es algo que consiguió hace ya mucho, mucho tiempo.



Dibujos animados · Animación digital · Efectos especiales · Multimedia

Hacía falta una revista así

A la venta el 25 de octubre

NORMA Editorial

www.norma-ed.es

La primera revista de animación para profesionales y entendidos.

F.R.I.E.N.D.S

AMIGOS COMO NOSOTROS

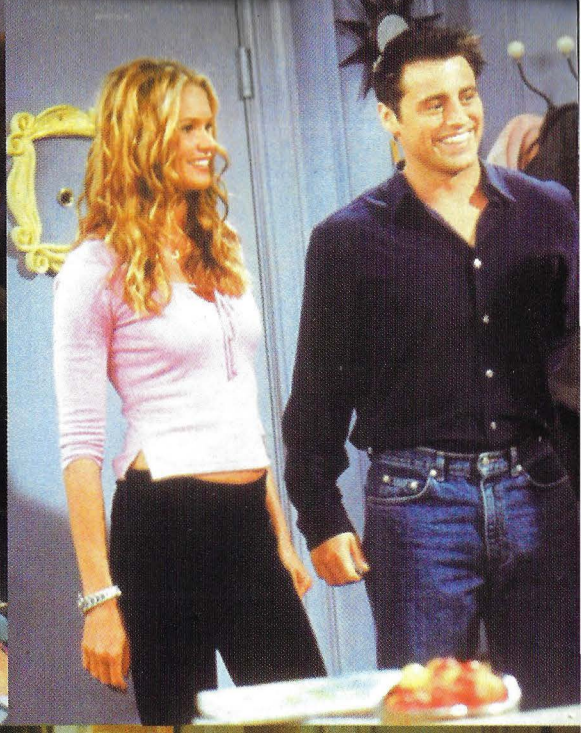
En septiembre, Mónica, Ross, Rachel, Chandler, Joey y Phoebe vuelven a las pantallas españolas nuevamente de la mano de Canal Plus, estrenando temporada (la sexta) tras la reciente emisión que la cadena nos ha ofrecido de sus anteriores andanzas televisivas. Sin duda, la excusa que en Nexus·21 estabamos esperando para dedicarle unas páginas a la sitcom de moda.

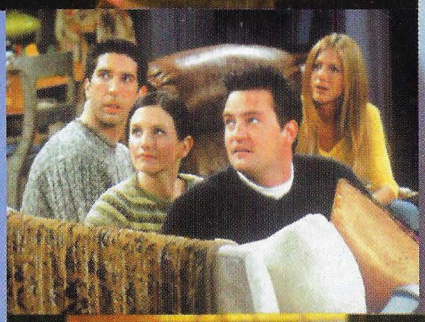
Si la calidad de una serie de televisión se midiera por la cantidad que un anunciante debe desembolsar para figurar en los descansos que ésta hace al emitirse en su país de origen, ***Friends*** recibiría merecidamente un sobresaliente alto: con seis temporadas vistas hasta la fecha en Estados Unidos (cinco en España, al menos en el momento de redactar estas líneas) ***Friends*** cobra cerca de un millón de dólares –que se dice rápido- por ceder 30 segundos de su publicidad a terceros. Lo mismo diríamos si nuestro baremo de calidad tuviera en cuenta la audiencia de la serie en Estados Unidos (más de 23 millones de espectadores cada semana) o las nominaciones y premios concedidos desde el comienzo de su emisión (19 veces nominada en los prestigiosos premios **Emmy**, por ejemplo, y ganadora varias ocasiones en diferentes apartados).

Por suerte, ***Friends*** es mucho más que datos. Es una serie fresca, divertida e inteligente, probablemente la *sitcom* que más repercusión ha tenido en los medios a lo largo de la pasada década de los 90. Veamos por qué.

LA SERIE

Cuando a mediados de los 90 **David Crane** y **Marta Kauffman** afrontaban la tarea de desarrollar y producir una nueva serie para la **NBC**, la cadena norteamericana responsable de la emisión de –entre otras- ***Urgencias*** y ***Frasier***, no podían imaginarse el éxito que ésta acabaría cosechando (ver cifras de audiencia, un poco más arriba). Por entonces, **Crane** y **Kauffman** ya triunfaban con ***Dream on*** (***Sigue soñando***, también emitida en abierto en nuestro país por **Canal Plus**), de contenido más adulto que ***Friends*** y luciendo un sentido del humor bastante alejado del que predominaría en la serie de Mónica Geller y compañía. Pero, claro, es que **Crane** y **Kauffman** no buscaban repetir esquemas: su intención era la de conseguir una serie que relatara las vivencias de un grupo de veinteañeros, que fuera reflejo de sus problemas, trabajo, relaciones y ambiciones, que conectara con el espectador, y relatándolo todo ello bajo una óptica cómica, fresca, despreocupada... no se puede decir que el resultado final distara demasiado de los objeti-





vos que la pareja de productores perseguían, la verdad.

Por el camino **Crane** y **Kauffman** se asociaron con **Kevin S. Bright**, que acabó haciendo las funciones de productor ejecutivo, y con **James Burrows**, director de los primeros episodios de la serie (y de alguno de los más memorables), al que antes pudimos ver firmando la dirección de ***Cheers*** (de ahí el pequeño homenaje que a ***Cheers*** se le hacía en el penúltimo capítulo de cuarta temporada, con Joey en Inglaterra añorando Estados Unidos al ver la serie protagonizada por **Ted Danson** en la tele).

Tras meses de preparativos, tras barajar títulos como ***Insomnia Café*** o ***Friends like us***, tras complicados *castings* en busca de los actores que se ajustaran a los personajes (se comenta que un principio Rachel iba a ser interpretada por Courteney Cox), ***Friends*** debutó en las pantallas norteamericanas el 22 de septiembre de 1994. A España llegó un par de años más tarde, víctima de un horario que no consiguió demasiada audiencia hasta su reposición tiempo después, logrando entonces repetir el éxito obtenido también en otros países (Francia, Holanda, Alemania...). Buena prueba de ello es la reciente reposición que **Canal Plus** ha llevado a cabo de la serie desde el primer capítulo, el maratón de ocho horas programado por la cadena que prologó el estreno de la cuarta temporada, o el hecho de que desde este año ***Friends*** estrene capítulos en codificado, una habilidosa maniobra comercial por parte de **Canal Plus** en busca de nuevos abonados al canal de pago.

Friends sigue el modelo que en su día acabó por definir la policíaca ***Canción triste de Hill Street***: tres tramas argumentales por capítulo, solapándose entre ellas, con personajes y escenarios en común. En ***Friends***, una de estas tramas hace siempre las funciones de principal, destacando en importancia y duración sobre las otras: es aquella en la que los guionistas de la serie trabajan los grandes momentos de ***Friends*** (bodas, rupturas, discusiones y reconciliaciones entre los personajes...), mientras que las otras dos sirven de contrapunto cómico a la principal. O al menos en la mayoría de episodios, claro. Hay excepciones, como en los capítulos de principio y fin de temporada, en los que se intenta que cada personaje viva una historia, para lo que en ocasiones es necesario saltarse un poco la estructura impuesta. Casos que se pueden contar con los dedos de la mano, de todas formas.

Pero bueno, al margen de todo lo que comento, meras –aunque importantes- cuestiones técnicas, lo que hace de ***Friends*** una serie de éxito son

las situaciones que plantea (rayando a veces en lo absurdo), los diálogos que presenta, tan rápidos como ingeniosos, la facilidad con la que uno puede engancharse a la serie con apenas visionar un par de episodios y, sobre todo, el elenco de personajes y los actores encargados de darles vida en la pantalla.

LOS PERSONAJES

Friends, como bien sabrán sus seguidores, relata las vivencias de un grupo de amigos formado por seis jóvenes neoyorquinos: Mónica Geller, Rachel Green, Joey Tribbiani, Ross Geller, Chandler Bing y Phoebe Buffay. Mónica (interpretada por **Courteney Cox**) es, de algún modo, el nexo que une a todos los personajes: ella es la hermana de Ross, la amiga de la infancia de Rachel, conoce a Phoebe desde hace unos años, a Chandler desde que estudiara con su hermano en la universidad, y es la vecina de Joey. De hecho, otro de los títulos que se manejaron para la serie fue ***Monica & friends***, antes de optar por darle un protagonismo coral a los seis.

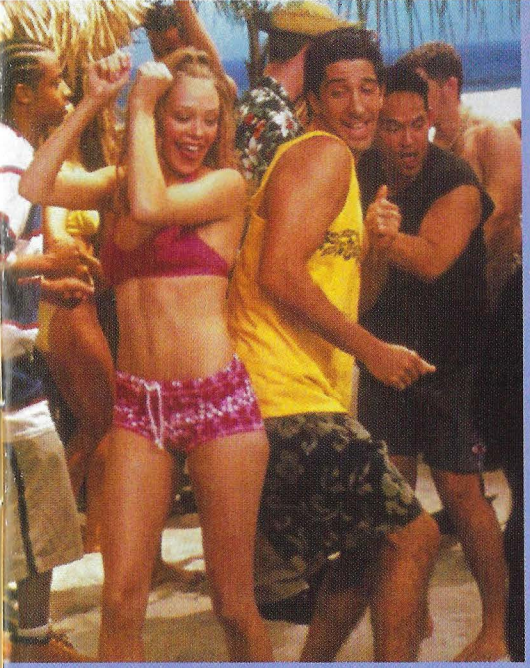
Mónica es la maniática del orden y la limpieza del grupo. Chandler (**Matthew Perry**), el gracioso. Ross (**David Schwimmer**) aporta el necesario toque cultural, consecuencia de su trabajo en el museo de paleontología. Rachel (**Jennifer Aniston**) es la niña mimada de gran corazón que tiene que aprender a desenvolverse por su cuenta tras plantar a su novio en el altar al comienzo de la serie. Phoebe (**Lisa Kudrow**) vive en otro mundo. Y Joey (**Matt LeBlanc**)... bueno, no creo que llegue el día en el que descubramos cómo funciona el cerebro de Joey.

Un grupo de lo más variopinto, no por casualidad: **Crane** y **Kauffman** buscaban conseguir que los espectadores pudieran identificarse con los personajes, y qué mejor manera de hacerlo que presentando un grupo tan variado como éste. ¿Quién no conoce a alguien tan maniático con Mónica? ¿O a alguien tan entrañable –y pedante- como Ross? Los personajes con los que juega ***Friends*** son, no cabe duda, su mejor baza.

Eso sí: con la acumulación de capítulos y temporadas a sus espaldas, los personajes de ***Friends*** comienzan a presentar *el mal del personaje demasiado definido*, que lo llamo yo. Tras describir correctamente a cada personaje en las primeras temporadas, la Mónica, el Ross, el Joey que hemos podido ver en los últimos capítulos emitidos comienzan a parecer más una caricatura de sí mismos que el propio personaje. Quizá sea una apreciación de carácter personal, pero planteo mi teoría tras encontrarme con una Mónica que de tan maniática raya lo ridículo, o con un Joey que ha pasado a ser aún más tonto que al principio de la serie. Habrá que seguir la evolución de los personajes con detenimiento.

EL FUTURO DE LA SERIE

En breve, **Canal Plus** dará comienzo a la emisión de la sexta temporada de ***Friends***, revelando por fin las consecuencias de la alocada boda entre Ross y Rachel que cerraba la última temporada: poco más de una veintena de episodios que nos depararán toda una serie de sorpresas y revelaciones. Entre ellas, y sin destripar nada de los argumentos que los guionistas han preparado para esta sexta temporada, destacar la participación de algunas caras conocidas de la pantalla grande, que pasar'an a formar parte del elenco de protagonistas de la serie durante algunos capítulos (como en su momento ya lo hicieran **Tom Selleck**, **Julia**

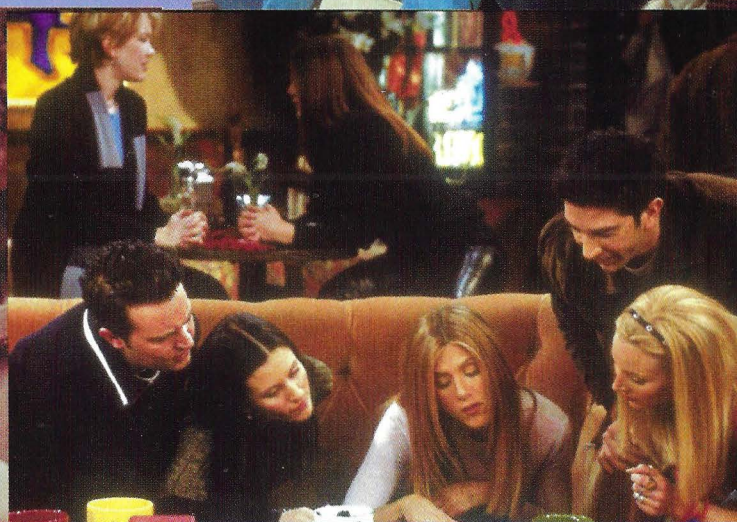


Roberts o **Brooke Shields**): **Elle McPherson**, **Reese Whiterspoon** (que encarnará a una de las temidas hermanas de Rachel) y, atención, **Bruce Willis**. **Willis**, que rebajó su salario habitual para poder participar en la serie tras compartir protagonismo en la pantalla grande con **Matthew Perry** en ***Falsas Apariencias***, dará vida en esta sexta temporada de ***Friends*** a Paul, el padre de Elizabeth (un nuevo personaje del que no comentaré su relación con qué personaje habitual de la serie, por miedo a reventar posibles sorpresas).

Pese a los rumores, ésta no será la última temporada de ***Friends***: hace poco se anunciaba que los seis actores firmaban por dos temporadas más, tras conseguir que el estudio encargado de producir la serie accediera a sus demandas de un salario superior. El sueldo actual de **Cox**, **Perry**, **Schwimmer**, **LeBlanc**, **Aniston** y **Kudrow** asciende a 700.000 dólares (unos 115 millones de pesetas) por capítulo, que poco tienen que ver con los 125.000 (18 millones de pesetas) que venían cobrando hasta la fecha.

Con todo, uno se pregunta cuánto de bueno puede tener que de momento ya estén aseguradas hasta ocho temporadas. Antes hablaba del *mal del personaje demasiado definido*, pero la acumulación de capítulos no sólo afecta ya a los personajes: hay capítulos que empiezan a repetir preocupantemente estructuras vistas en temporadas anteriores, y la intención de los escritores de la serie por hacerla totalmente redonda ya ha destrozado algunos puntos clave en la continuidad de ***Friends***. Por ejemplo, el capítulo 508 (léase octavo de la quina temporada), en el que podíamos ver a Ross, Rachel, Mónica y Chandler en diferentes años de su juventud, repetía de algún modo el esquema del 306 (conocido como *el del Flashback*). El mismo capítulo nos hacía ver que Mónica había estado enamorada de Chandler desde la adolescencia, a la vez que nos revelaba algún que otro dato que, en un intento por redondear la serie –como decía-, destrozaba parte de la continuidad de la misma.

Pero no acabemos con caras largas: entiéndase lo último como algunas de las pocas críticas negativas que se le pueden hacer a ***Friends***. Es más, basta con ponerse a pensar unos minutos para caer en la cuenta de las posibilidades que, tras lo visto en la quinta temporada, alberga la serie que desde hace poco más de media década viene sacándole una sonrisa a medio mundo. Una tarea nada fácil, de la que ***Friends*** puede presumir. Y con justicia.



FUTURAMA
la serie del futuro

Manuel Bartual

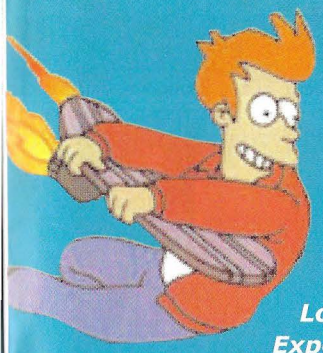
Diez años después del nacimiento televisivo de Los Simpsons, su creador Matt Groening vuelve a la carga con una serie de nueva factura y título pegadizo, Futurama, que hace unos meses llegaba a las pantallas de nuestro país.

Es inevitable (pienso) detenerse un poco a hablar de ***Los Simpsons*** para poder analizar correctamente una serie como ***Futurama***, emitida actualmente en nuestro país -como el día a día de la familia Simpson- por **Antena 3**. Y es inevitable porque, pese a las evidentes y numerosas diferencias entre ambas series, la semilla que ha acabado tomando la forma de Fry, Bender y Leela fue plantada en Springfield. ¿Cómo entender sino que un personaje como Bender presente esa mala leche, ese agudo cinismo y fino ojo crítico desde el primer capítulo de la serie, sin la necesidad de pasar por toda una serie de temporadas que vayan definiendo su carácter? Eso por no hablar de la excelente animación que caracteriza a la serie -en la que luego me detendré-, que nada tiene que ver con los torpes y experimentales pasos con los que arrancaba ***Los Simpsons***.

Si ***Futurama*** es una realidad totalmente clara y definida desde el momento en el que Fry queda crionizado para despertar mil años más tarde en el futuro, es gracias al trabajo de unos profesionales (con **Matt Groening** a la cabeza) que desde hace más de diez años vienen divirtiendo, criticando y parodiando lo imparodiable en una serie como ***Los Simpsons***, punto de referencia para todo aquel que quiera entender la evolución de las series animadas a lo largo de la última década de los 90.

Eso sí: que no se piense en ***Futurama*** como en un *spin-off*, un producto derivado de ***Los Simpsons***. En su momento **Matt Groening** comentó que *"la razón por la que en **Los Simpsons** todos los personajes son amarillos y en **Futurama** no, es debido a que **Futurama** es real y **Los Simpsons** sólo una serie de animación"*.

Bromas aparte, la preocupación del equipo de **Groening** por conseguir que el espectador pudiera ver una de las series sin pensar inmediatamente en la otra es real, algo que han conseguido aunque no pudiendo evitar, eso sí, algunas comparaciones: de ***Futurama*** se ha dicho, por ejemplo, que es a ***Los Simpsons*** lo que ***Los Supersónicos*** fue a ***Los***



Picapiedra, o que es el programa ideal para ver entre ***Los Simpsons*** y ***Expediente X***.

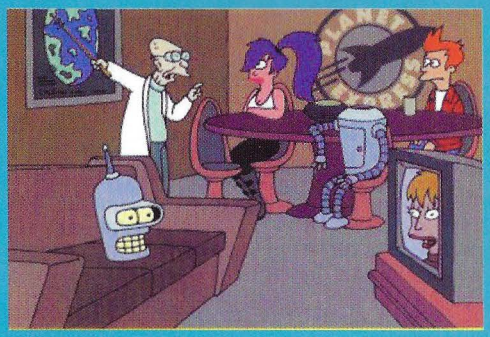
LA SERIE

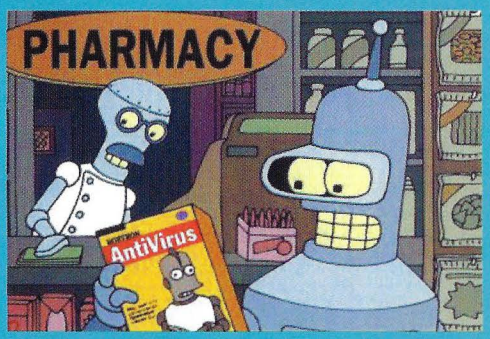
Futurama arranca la nochevieja de 1999. Philip J. Fry, Fry para los amigos, un repartidor de pizzas algo desastre, tiene que entregar un pedido a pocos minutos antes de la llegada del año nuevo. La dirección a la que su jefe le ha enviado resulta ser un laboratorio en el que experimentan con la crionización (la técnica de congelar seres vivos para su posterior reanimación), pero nada más llegar Fry descubre que todo ha sido una broma, al más puro estilo Bart Simpson: la persona a la que ha de entregar la pizza no es más que un juego de palabras que Fry comprende al releer la nota que su jefe le ha dado. Decepcionado, Fry se resigna a dar la bienvenida al año 2000 en el deshabitado laboratorio... pero la poca habilidad que le caracteriza le lleva a tropezar y caer dentro de una de las cámaras de crionización, despertando en el futuro mil años más tarde.

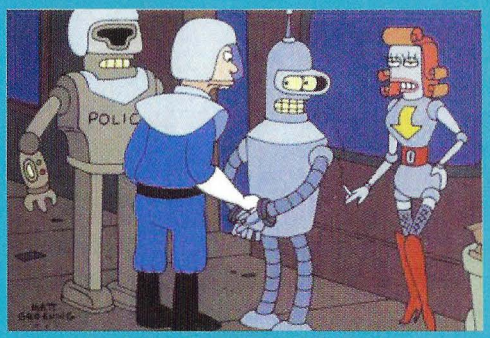
Ya en el año 3000 Fry conoce a Leela, una bella extraterrestre que podría pasar perfectamente por humana de no ser por su único ojo, y a Bender, *"nuestro Homer Simpson robótico"* (en palabras de **Groening**). *"Bender es un robot totalmente corrupto que, además, ama sus vicios"*. Tras un primer episodio piloto lleno de persecuciones, cabinas de suicidio y presentación de los escenarios en los que los tres se moverán a lo largo de la serie, Fry, Leela y Bender acaban trabajando de repartidores estelares bajo las ordenes del profesor Farnsworth, el único descendiente de Fry vivo en el año 3000.

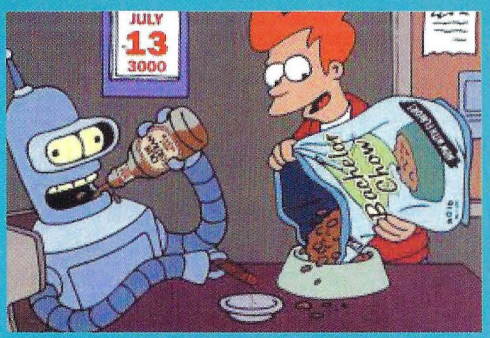
Resulta curioso comprobar como lo que puede parecer el punto de partida para todos los capítulos de la serie tras ver el primero (un claro protagonismo de Fry secundado por Leela y Bender, el descubrimiento del mundo futuro por parte del primero) deriva en un protagonismo claramente coral, repleto de excelentes secundarios (pienso, por ejemplo, en el indescriptible Zapp Brannigan), donde la parodia es moneda común allá donde estos peculiares repartidores intergalácticos acuden con su nave.

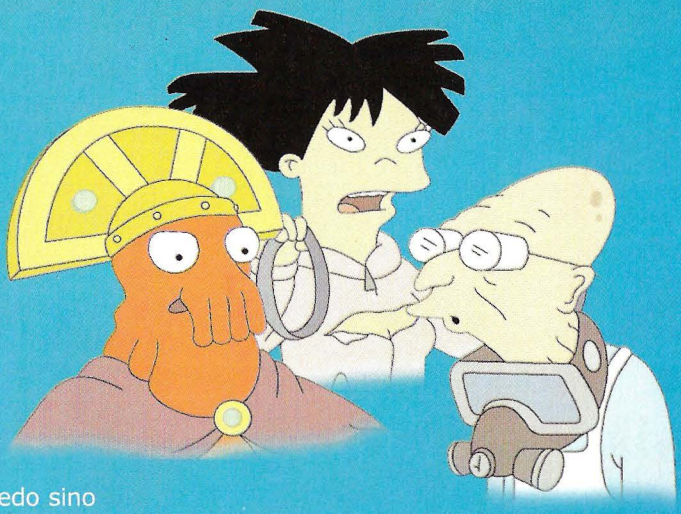
Futurama, por cierto, supuso para **Groening** dejar a ***Los Simpsons*** en mano del resto del equipo de trabajo habitual. *"No fue por agotamiento ni nada por el estilo"*, comenta, *"simplemente quería estar libre para poder dedicarme al cien por cien a la nueva serie. Siempre he querido hacer ciencia-ficción, de niño leía historias inscritas en este género y pensaba que sería barbaro lo que se podría hacer cuando yo creciera y los efectos especiales mejoraran. Estaba convencido de que podría hacer todas esas cosas que se describían en mis libros, pero resulta que crecí y comencé a darme cuenta de que muchos de los conceptos de la ciencia-ficción comenzaban a irritarme, así que pensé en* ***Futurama*** *como la oportunidad*







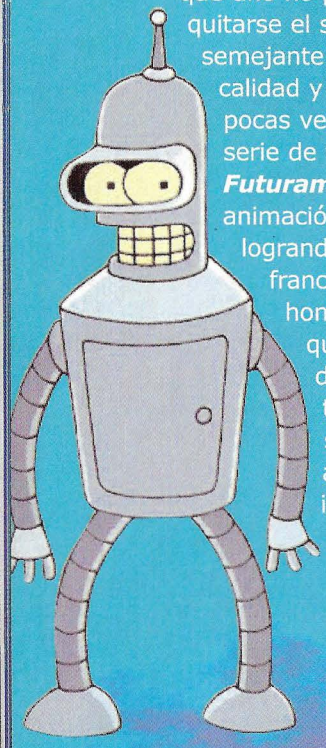




de tomar esos convencionalismos y satirizarlos. Quiero divertirme con ellos".

UNA ANIMACIÓN DE LUJO

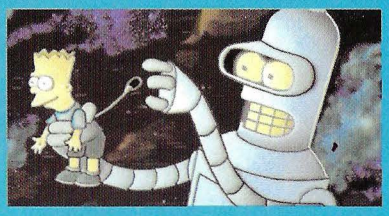
En lo que respecta a la animación de la serie, puede que de entrada la calidad de la misma tienda a pasar desapercibida ante tanto gag llamando la atención del espectador, pero lo cierto es que uno no puede sino quitarse el sombrero ante semejante despliegue de calidad y recursos técnicos, pocas veces vistos en una serie de televisión. ***Futurama*** combina animación 2D con 3D logrando un conjunto francamente homogéneo. Cada vez que me siento delante del televisor para seguir las aventuras intergalácticas de Fry, Leela y Bender no dejo de recordar el pobre resultado conseguido (al margen de otras carencias) al combinar 2D con 3D en otras producciones animadas como ***Anastasia***, y no puedo sino maravillarme al contemplar lo que con un presupuesto muy inferior se puede llegar a conseguir.



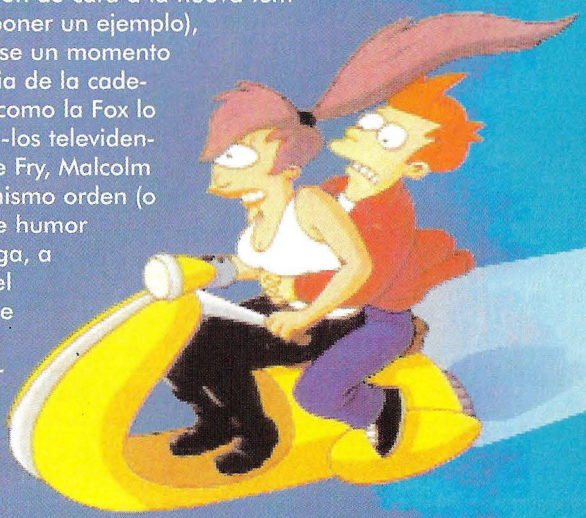
Pero ahí no queda todo: ***Futurama*** es también un modelo a seguir de narrativa televisiva, en la que la cámara está en todo momento donde debe estar sin dejar de experimentar con arriesgadas angulaciones y dinámicos puntos de vista. La misma cabecera de la serie es un buen ejemplo de todo lo que digo.

PERMANEZCAN ATENTOS A SUS PANTALLAS

En estos momentos ***Futurama*** goza de una inmejorable salud en Estados Unidos, con su tercera temporada ya en antena. Es de suponer que de momento **Antena 3** tan sólo nos ofrecerá las dos primeras temporadas de la serie (9 capítulos de la primera y 20 de la segunda), hasta acumular más episodios que ofrecernos a los seguidores de la serie... una serie que, por tópico que suene, nadie debería dejar pasar la oportunidad de ver y disfrutar.



Es muy probable que cuando estas líneas sean publicadas Futurama, Malcolm y Los Simpsons ya no se emitan en el horario que desde hace poco más de un par de meses vienen haciéndolo, víctimas de algún cambio de programación de cara a la nueva temporada de Antena 3 que, como en el mundo editorial (por poner un ejemplo), comienza en septiembre/octubre. Aún así, conviene detenerse un momento en el hecho de que, puede que por primera vez en la historia de la cadena, Antena 3 haya emitido tres de sus "series estrella" tal y como la Fox lo hace en Estados Unidos... no ya en la misma franja horaria -los televidentes de al otro lado del charco han de seguir las andanzas de Fry, Malcolm y Homer cuando se acerca la hora de cenar- pero sí en el mismo orden (o casi) y en el mismo espacio de tiempo. Una hora y media de humor bien hecho, muy bien hecho en realidad. Quizá la única pega, a sabiendas de poder estar buscándole tres pies al gato, sea el hecho de que tanto Futurama como Malcolm (Malcolm in the middle en el original) no gozan de tantas temporadas en antena como Los Simpsons, apenas una treintena de capítulos entre ambas, lo que hace suponer la cansina repetición a la que Antena 3 nos va a someter hasta poder ofrecernos nuevos capítulos de ambas series. Pero bueno... palos a gusto saben a gloria, que dicen por ahí.



Top Comics

#242

TODOS TUS HÉROES LLEGÁN A TU QUIOSCO...

¿TE ATREVES A PERDERTELOS?

de Odio a Yeah!

Peter Bagge deja el grunge por las Spice Girls

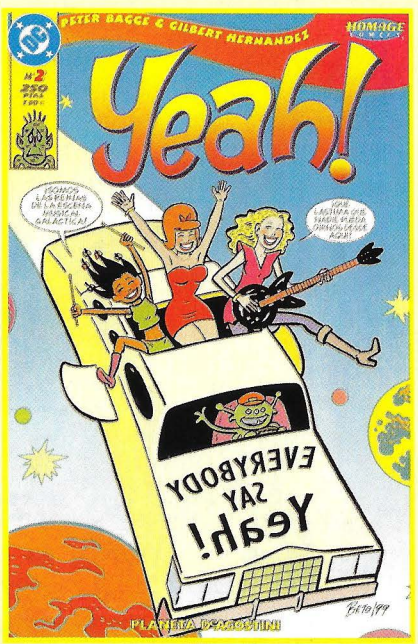
Xavi Serra

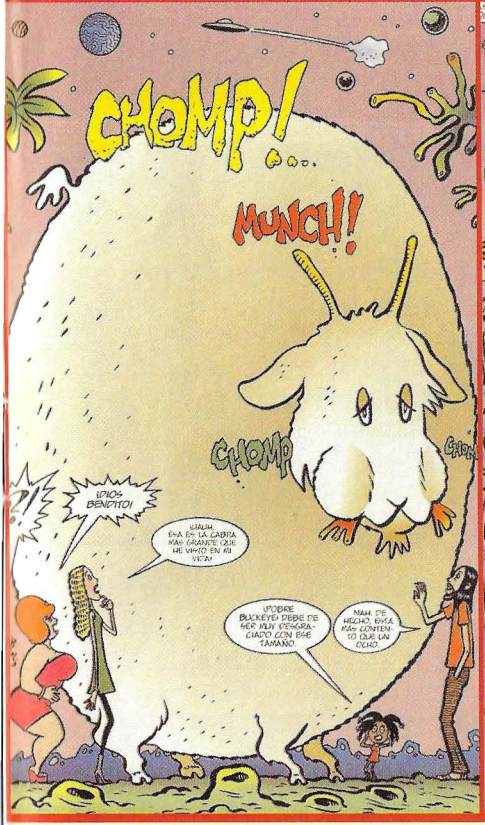
Este verano ha sido testigo del cambio de registro más espectacular que se ha visto en el mundo de los cómics últimamente: La Cúpula acaba de finalizar en su revista El Víbora la serialización de la serie de Peter Bagge Odio, conocida por su humor cínico y sarcástico, orientado a un público adulto y con mucha mala leche, mientras que Planeta de Agostini ha publicado la nueva obra de Peter Bagge junto a Beto Hernandez: Yeah!, un cómic aparentemente dirigido a un público infantil que narra las andanzas de un grupo de pop femenino. ¿Qué será lo siguiente? ¿Una tira mensual en Cosmopolitan?

En realidad hace algún tiempo ya que ***Odio***(***Hate!***) terminó en Estados Unidos, dejando a sus seguidores faltos de su dosis bi-mensual de cinismo, humor y sátira costumbrista de unos personajes que dicen más de Estados Unidos que cualquier estudio sociológico. La serie ha significado un punto y aparte en lo que a cómic independiente se refiere: se ha convertido en un fenómeno de prestigio y de aceptación popular, llegando a estar a punto de convertirse en una serie de animación para la MTV al estilo ***Beavis & Butthead***, aunque al final el proyecto se vino abajo. Una lástima, porque si por algo llama la atención ***Odio*** es por ser el cómic independiente lee la gente que no lee cómic independiente. Pero a pesar de ello ha mantenido una reputación increible entre la crítica especializada, y autores importantes del medio como Alan Moore y Robert Crumb lo alaban y colaboran con él.

Oh, Yeah!

Yeah! es la última aventura de **Peter Bagge** en el mundo de los cómics, pero la primera que realiza en una gran editorial (D.C. Comics). Pero no es una aventura en solitario: **Beto Hernandez,** otro de los grandes *popes* del cómic independiente (***Love & Rockets***) le acompaña



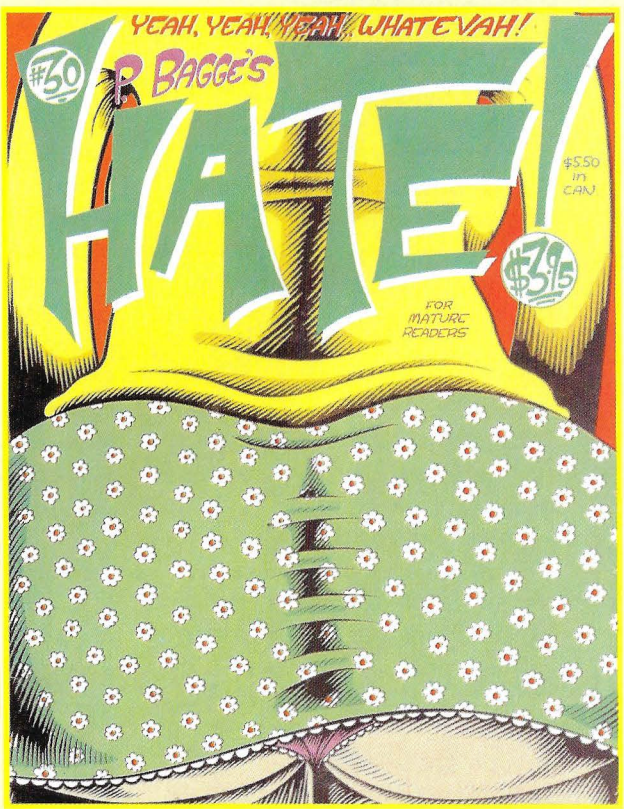


¡Girl Power!

La historia de Yeah! es la de un grupo de pop (con una curiosa formación, guitarra, batería y teclado; ¿dónde está el bajo?) que triunfa por toda la galaxia. Todos los sistemas estelares caen a sus pies y en todas partes venden millones de discos. ¿Por qué, se preguntará alguien? Ahí van algunas respuestas de sus fans: "Se *parecen a mi comida favorita*"; "*¡Me llegan las letras de sus canciones, tío! No entiendo una palabra de lo que dicen, pero ¿y qué? Lo importante es como lo dicen*". En fin, sea por lo que sea triunfan en todas partes. Bueno, no en todas. En su planeta de origen, la Tierra ni siquiera salen en la MTV, por no salir ni siquieran salen de su pueblo para hacer conciertos. Pero las chicas quieren ser famosas, y nada, ni siquiera la ineptitud de su manager, Crusty, va a impedírselo.

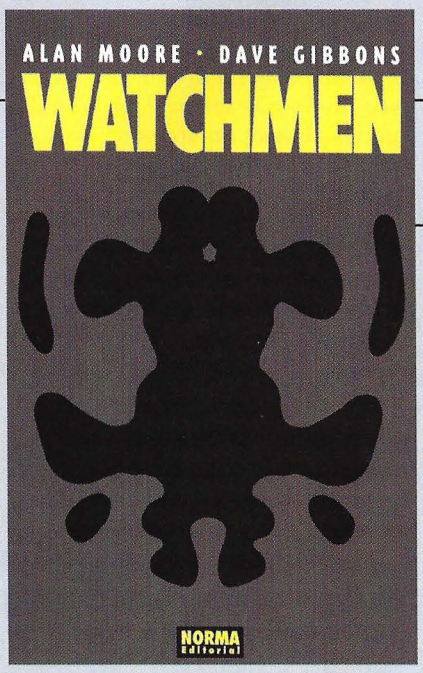
en el dibujo, en lo que constituye la primera colaboración continuada con otro autor en la que **Bagge** sólo se encarga del guión. Esto condiciona en gran parte el tono de la historia, ya que el autor de ***Odio*** siempre ha comentado que la parte que más tiempo le ocupa es el dibujo. Al dedicarse sólo a los guiones **Bagge** se relaja e incluso disfruta haciendo este tebeo, tomándose el argumento mismo en broma. Esto a veces repercute negativamente en el cómic, haciendo que se eche en falta parte de la mala leche y del humor negro que destilaban sus anteriores trabajos. Pero, al fin y al cabo, esto es un tebeo. Y **Peter Bagge**, ha decidido que ya está bien de trabajos maduros y retorcidos, de humor cruel y de sarcasmo burlón. **Bagge** se ha cansado de sus propios personajes y ha decidido hacer un tebeo infantil, simple y divertido (algo que va totalmente en contra de los postulados del comic indie al uso). ¿Pero es esta su gran obra definitiva *post-Hate*? Definitivamente no, pero tampoco pretende serlo.

¿Cuál será entonces su nuevo proyecto?¿Qué podemos esperar de él? De momento **Bagge** está jugando a despistar, con entretenimientos como ***Yeah!*** o reediciones de material antiguo de su revista ***Neat Stuff*** como ***Junior*** o ***The Bradleys***. Aprovechando el tirón de ***Hate!*** y el sindrome de abstinencia de sus seguidores está manteniendo su presencia en el mercado sin tener que comprometerse con la realización de una serie. Mientras tanto se dedica a tocar con su banda (los **Action Suits**, que no están nada mal, por cierto, si te gusta el college-pop al estilo Boston) y a dibujar esporádicamente algún mini-cómic como el que dedicó el año pasado a las **Spice Girls**, un grupo de pop formado por chicas que triunfa por todas partes. Qué curioso, recuerda un poco al argumento de ***Yeah!***, ¿no es así?



el efecto WATCHMEN

Fco. Pérez Navarro



Watchmen fue, y sigue siendo, una chulería de Alan Moore. Porque supo hacerla y porque pudo hacerla.

Supo hacerla porque, a pesar de que habitualmente sólo se mencionan un par de trabajos anteriores a ***Watchmen*** -***Capitán Britania, V deVendetta, Miracleman***...-, siempre se quedan muchos en el tintero, ya que **Moore** era un guionista más que veterano. Además de su talento, indudable, había ido perfilando los recursos técnicos necesarios a base de una montaña de seriales para distintas editoriales y revistas, como la Marvel inglesa o el **2.000 AD.**

Los doce números de la serie se han analizado, interpretado y diseccionado hasta la saciedad, incluso viñeta a viñeta -en la red es fácil encontrar el ***Watchmen*** "Anotated"-, así que repetir la jugada por enésima vez sería redundante, ya no hay ni originales ni sorprendentes sopas de ajo que descubrir. Quizá sólo valga la pena reseñar que, junto a la infinidad de opiniones abrumadoramente favorables, también existen algunas contrarias: la de **John Byrne**, sin ir más lejos, que muy recientemente –el tema ha resurgido en los EE.UU., con motivo del decimoquinto aniversario de la aparición de la Maxiserie-, ha asegurado que ***Watchmen*** no es para tanto, poco más que un fuego de artificio y, sobre todo, una obra innecesariamente larga, artificialmente hinchada... Quizá en esto último no le falte cierta parte de razón, pero choca leérselo a un autor que ha necesitado los 14 números de ***Spiderman: Capítulo Uno*** para contar lo mismo –y peor- que hace 30 años contaron ***Lee*** y ***Ditko*** en los 3 ó 4 primeros del Spiderman original.

Pero si **Moore** no sólo supo, sino que también pudo, fue debido a una serie de circunstancias tan curiosas como favorables.

Moore desembarca en D.C.

Durante parte de la década de los 70 y parte de los 80, la editorial DC Comics tenía la lengua más que estropajosa de ir chupando la rueda de Marvel. Para recuperar el terreno perdido, y por muchos "experimentos" que estuvieran dispuestos a realizar con el formato, el papel o la distribución, necesitaban autores que dieran contenido a las páginas en blanco. Buscando candidatos, y dado que Marvel

tenía copados a los primeros espadas del momento, DC había extendido sus redes hacia Inglaterra. Algunos dibujantes iban llegando a cuentagotas -el ***Camelot 3000*** de **Brian Bolland** había sido un experimento fructífero-, pero la importación de talento, que poco a poco se fue haciendo masiva, se amplió a los guionistas.

Entre éstos estaba **Alan Moore**, al que se le ofreció un personaje, La Cosa del Pantano, que había disfrutado de cierta fama en sus inicios gracias a un tandem de autores como **Len Wein** y **Bernie Wrightson**, pero que en aquellos momentos pasaba por uno de esos baches -auténtico socavón- propicio para las leyendas: colección a punto de desaparecer, que se entrega sin esperanzas a un autor por si suena la flauta... y que se recupera milagrosamente, mientras público y crítica aplauden al unísono.

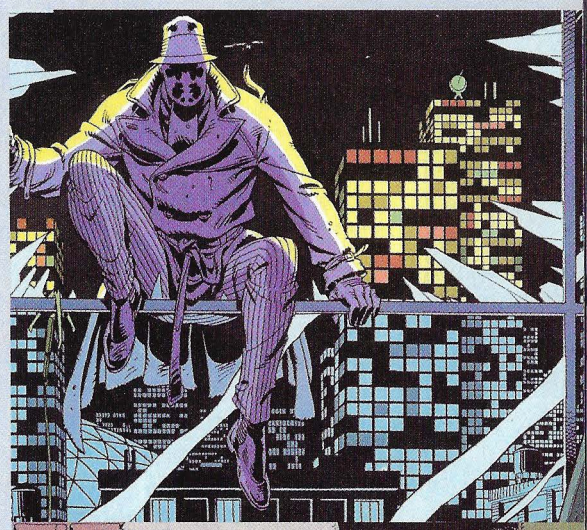
En su desesperada búsqueda de salidas, DC también había adquirido los derechos sobre unos trasnochados y prácticamente olvidados personajes de otra editorial que había tirado la toalla tiempo atrás, la Charlton Comics. ¿Podía **Moore** hacer algo con ellos?

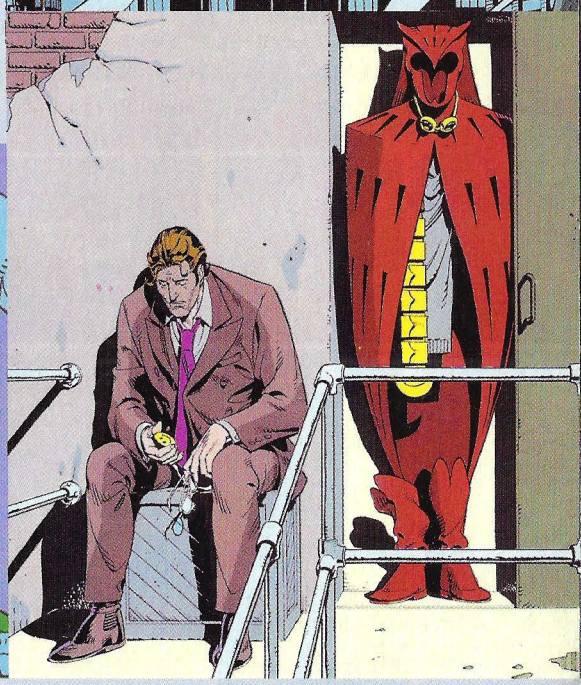
El punto de inflexión: Watchmen y Dark Knight.

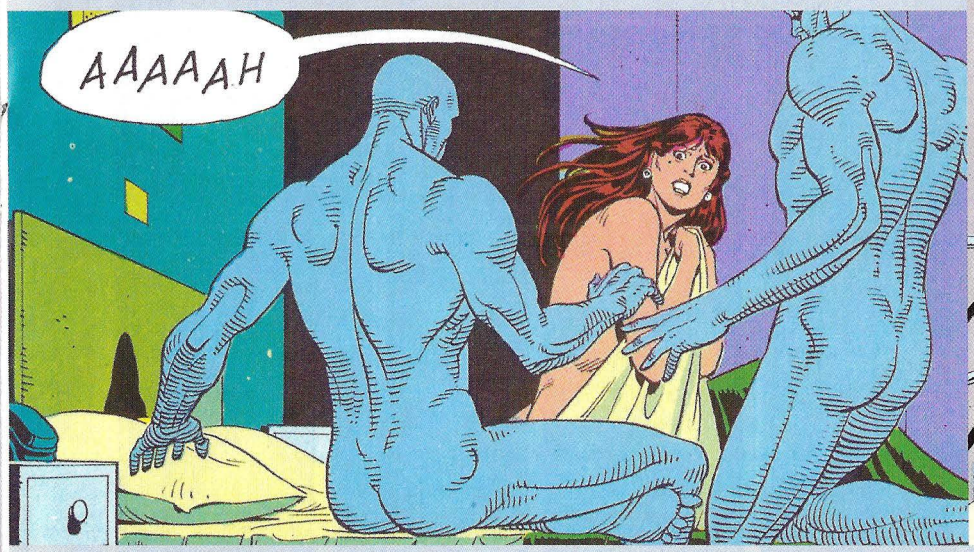
En 1985, DC publicaría dos obras maestras que marcarían al comic-book norteamericano durante toda una década: ***Dark Knight*** y ***Watchmen***, implantando un tono serio, sombrío, pesimista -el famoso "grim and gritty"-, que una legión de malos imitadores convirtió en moda aunque sólo tomasen el rábano por las hojas y se quedaran en la superficie, en la pura imagen. Muy, muy pocos parecieron darse cuenta que ***Watchmen*** era mucho más que la utilización de los mismos superhéroes con un novedoso instinto asesino, más o menos justificado por cualquier trauma del tres al cuarto.

Dejando aparte que quince años después todavía se esté polemizando sobre si ***Watchmen*** es realmente una serie de superhéroes o no -ya que el único al que podría aplicarse tal definición, el Dr. Manhattan, es un personaje al que, precisamente por su condición "superior", poco parecen importarle los seres humanos-, de lo que no cabe ninguna duda es que se trata de un trabajo sobre el concepto, la posición y la influencia que tendrían los superhéroes en un mundo "normal".

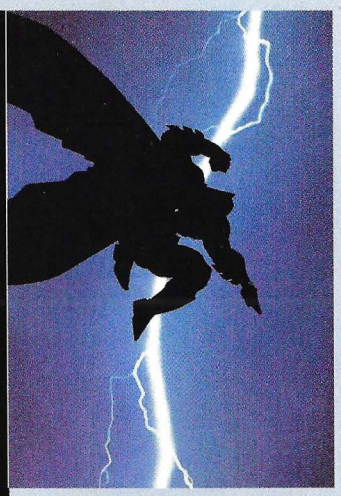
El McGuffin, el motor, la excusa que pone en marcha el preciso mecanismo de relojería que es ***Watchmen*** tiene poco o nada de original. No sólo se había utilizado profusamente en la literatura –en especial la de ciencia-ficción-, sino hasta en la televisión norteamericana, en uno de los episodios de la mítica serie Outer Limits –aquí, Rumbo a lo Desconocido- titulado Los Arquitectos del Miedo. No estropearemos la "sorpresa" a







BATMAN™ EL REGRESO DEL SEÑOR DE LA NOCHE



DARK KNIGHT, el otro cómic de los '80.

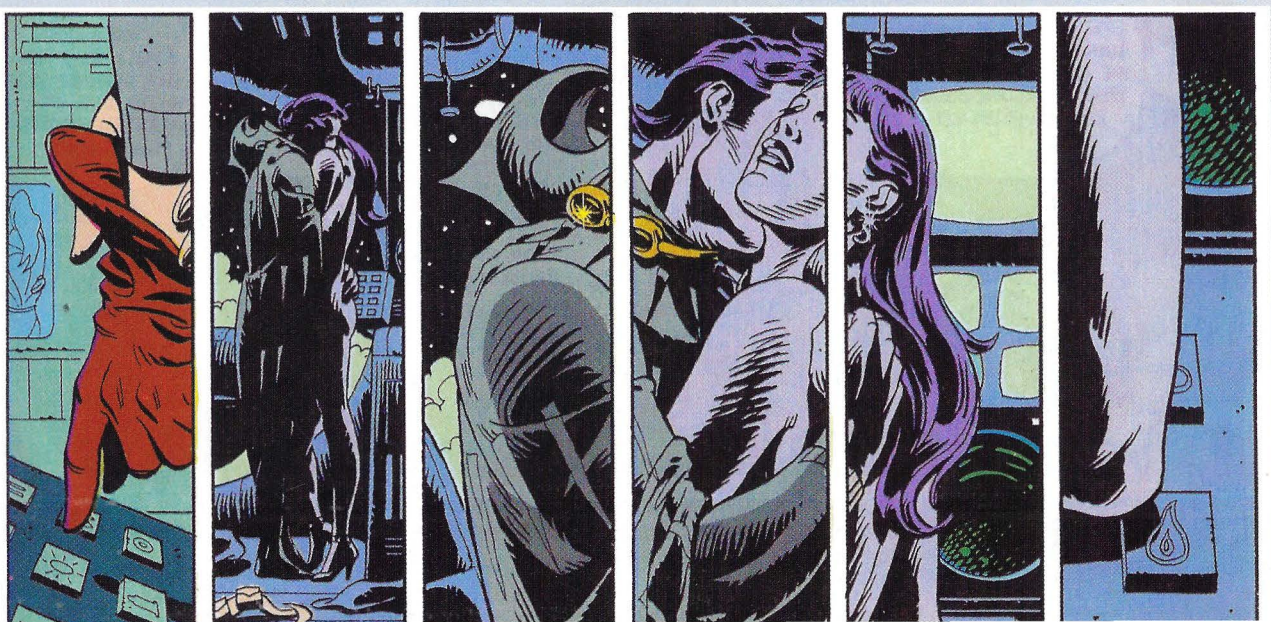
los que no hayan leído ***Watchmen***, pero aquellos que sí lo hayan hecho podrán adivinar sus semejanzas por el título.

Sobrevivir a Watchmen.

Lo curioso es que la magna obra de **Moore** resultara al mismo tiempo su tumba, hasta tiempos muy recientes. Quizá por venir de un mercado europeo muy distinto del norteamericano, quizá por sus intereses particulares -incluso se habla de su propio endiosamiento-, **Moore** no aceptó de buena gana que DC capitalizara los beneficios que generó ***Watchmen*** y le hiciera una pedorreta en plena cara cuando, como autor, reclamó parte de esos beneficios. Ya le había ocurrido con el trabajo realizado para la Marvel inglesa, cuando la central norteamericana lo republicó en los EE.UU. sin soltar un solo duro de derechos. Tras un tira y afloja bastante cruento, dialécticamente hablando, en el que **Moore** juró y perjuró que antes se helaría el Infierno que él aceptaría un encargo más de DC, ésta decidió mostrarse lo suficientemente magnánima como para ceder a los autores un miserable porcentaje del 1% que, no obstante, sirvió para que **Moore** se independizara y sobreviviera durante bastantes años consagrándose a sus neuras... que son muchas, como se le suponen a todo buen genio que se precie –desde ***Brought to Light*** a ***Big Numbers***, pasando por el ***From Hell*** que ahora se está publicando en España-... hasta que un fracaso editorial y otro matrimonial lo dejaran en la ruina más absoluta y tuviera que compaginar sus esoterismos con un trabajo más comercial, primero en Image y después en su propia línea editorial ABC Comics.

Y más coincidencias: **Moore** y **Miller**, los dos principales impulsores de la moda "grim y gritty" por aquel entonces, han "abjurado" recientemente de la influencia que todavía marcan sus trabajos en la industria y han declarado estar dispuestos a combatirlo. **Moore**, prosiguiendo su labor "max-mix", remezclando elementos de la literatura, el cine, los pulps y toda clase de narrativa popular para crear sus propias ucronías, aunque obviando el sentido casi entomológico, ácido, crítico y revulsivo que fue la marca de fábrica de ***Watchmen***.

Y **Miller**, proponiendo para un futuro próximo una segunda parte de su ***Dark Knight***, con la confesa intención de recuperar a un Batman más positivo que su predecesor, aunque muchos de sus seguidores crean –con base más que justificada- que le será poco menos que imposible darle un toque optimista a sus obsesiones. Dado que también se ha propuesto narrar la vida de Jesucristo, el resultado es impredecible. Cierto amigo me ha confesado estar ansioso por leer la versión "Milleriana" del Sermón de la Montaña, por ejemplo. Ya que en su ***300*** ha conseguido que griegos espartanos y persas se expresen como auténticos macarrillas salidos del Brooklyn más profundo, el resultado puede ser tan impagable como hilarante: "Me llamo Jesucristo. Y soy el mejor en mi trabajo, salvar almas. Aunque a veces mi trabajo no sea agradable".

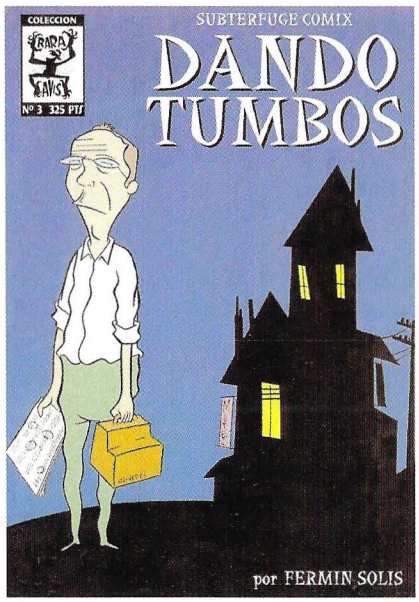


VIÑETAS DE REALIDAD

Víctor Alós

La vida de todos nosotros está llena de pequeñas situaciones, llenas de ternura, de odio, de confusión, de amor, de rabia... No parece interesante. No es más que la vida cotidiana, la monotonía en que nos movemos cada día.

Error. Cada día está lleno de aventura, de pasión, de malos y buenos momentos, que en nada tienen que envidiar los culebrones y aventuras venidas de ultramar. Y, como siempre, los avispados creativos de las televisiones, cómics, discos y novelas, han sabido darles una forma consumible, convertir nuestra cotidianedad en negocio. Esto ya no es nuestra vida. Es un trozo de VIDA, en mayúsculas.



Desde la colección **RARA AVIS** otra muestra del *slice of life*, Dando Tumbos (Subterfuge Comix).

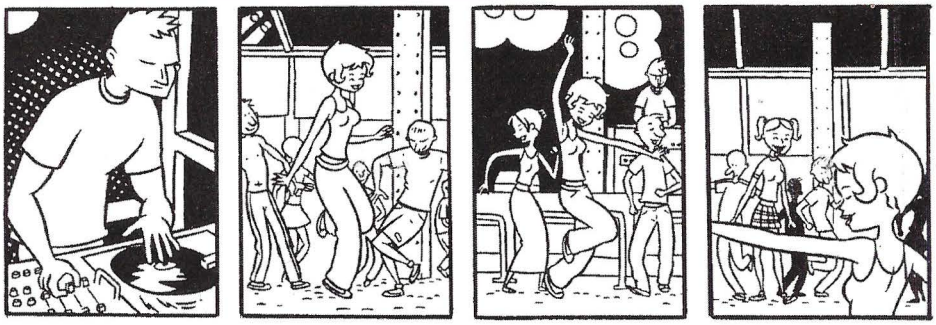
La moda de lo cotidiano.

Por supuesto, esto no es novedad. Desde el principio de la escritura, los protagonistas de las historias, han sido personas no muy diferentes a nosotros, con sus problemas (desde la falta de caza, a la falta de trabajo), sus alegrías, y sus romances. Después llegaron los seres superiores (grandes cazadores, espadachines, superhéroes, y demás), que eclipsaron a la gente "normal", adornando sus correrías con situaciones más bien poco creíbles y realistas.

Pero la moda manda, y ahora, en la época que nos toca vivir, en la que todo se etiqueta, y necesita un nombre comercial, los sabios de las ventas, han creado una palabra para vender mejor las historias de cada día, con nosotros mismos, o nuestros amigos, de protagonistas. Esto es "slice of life". O, traducido para entendernos, un pedazo de vida.

El asunto llega, como no, desde Estados Unidos, como suele llegar todo lo que ya existe, pero con ese nuevo nombre. Los afortunados pueden acceder a estos cómics a través de las librerías especializadas, y poco a poco, hemos visto las ediciones en español de estas historias que han inspirado a autores españoles a crear relatos similares, mirando a su alrededor y tomando como protagonistas a la gente común, y en casos particulares, a tomar su propia vida como referencia.

Desgraciadamente el mercado español está demasiado absorbido por las publicaciones superheróicas, y las editoriales profesionales se resisten a apostar por el estilo fresco y desenfadado que representan estos tebeos. Es en la "fanzinidad" donde se pueden ver de manera más continua las apuestas por nuevas



experiencias, a priori no tan rentables como las licenciadas, pero que pronto han demostrado que tienen un publico fiel y, cada vez, más asiduo.

La situación en España.

Como decía, pocas editoriales profesionales, o comerciales, como se las quiera llamar, se preocupan de editar, ya no productos poco conocidos, sinó incluso realizados por autores españoles, de escaso reconocimiento público, y con escasas historietas publicadas, la mayoría en pequeñas y difusas publicaciones *caseras*.

Por suerte, pocas no es sinónimo de ninguna. Ahí tenemos, por ejemplo, el caso de *Under Comic*, que nos demuestra que se pueden contar buenas historias sin tener un nombre sajón, y que la juventud y la cercanía a los problemas de esta pueden ser fuente y foco de entretenimiento, tan válido y eficaz como pueden serlo los tebeos americanos.

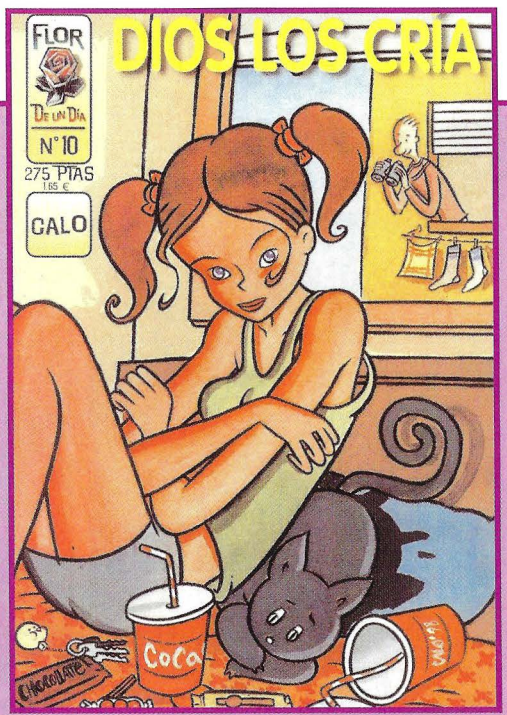
La colección *Flor de un día* ofrece alguna de estas historias, en un formato que intenta alzarse de entre los coloridos uniformes de spandex amarillo chillón, y su supervivencia demuestra que los lectores se reconocen en sus relatos, y viven con intensidad la narrativa más cercana.

Subterfuge, nombre ligado a la música, más que al tebeo, también ha sabido encontrar interés en la cercanía de lo cotidiano, y sus públicaciones nos muestran también el trabajo de otros autores de nuestro país que entienden la distracción y el entretenimiento de manera más sencilla. Estas historias toman las situaciones de manera natural y sin los aspavientos que solían tener no hace tantos años, cuando la marginalidad parecía ser omnipresente y, reconozcámoslo, no todos hemos sido tan radicales en nuestros tiempos como nos pretendían hacer creer determinados autores, para los cuales la adolescencia y el vivir diario estaba repleto de violencia y malos rollos.

Freaks in love, de **Sérgio Córdoba**, es un ejemplo. Desengaños amorosos, de esos que te dejan un regusto como a vivido, son protagonistas de dos historias que le valieron a su autor el *Premio al Autor Revelación del Saló del Cómic de Barcelona*. Una prueba más que demuestra la valía de la narración sencilla frente a los argumentos rebuscados.

Presente y futuro, no tan negros

Y llegó la eclosión. Muchos autores, que ya habían publicado tebeos de este estilo, en círculos minoritarios, se han dado a conocer al gran público, aprovechandose de la facilidad con que se puede tirar adelante un cómic autoeditado. Y estas autoediciones, al caer en manos de editores, han hecho replantear el mercado. A principios de este año, *Dude*



CALO

Juan Carlos San Román, de Castellón, debe su reconocimiento a Under Cómic. Fue allí donde le publicaron, en 1999, el cómic Diós los cría, que recoge varias historias realizadas a lo largo de varios años, y que no habían visto la luz hasta el momento.

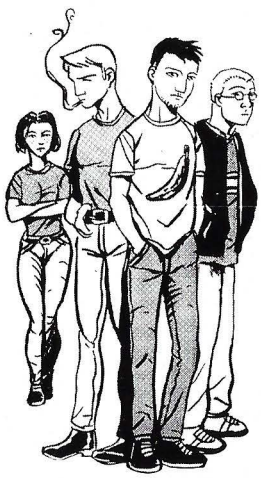
En la actualidad, se puede ver su obra en varias publicaciones, siempre amateurs. Algunas de ellas son Como vacas mirando el tren, o Idiota y diminuto, pequeñas revistas con una gran aceptación entre los aficionados al cómic alternativo y costumbrista, y en revistas como Blue Joven, la publicación para jóvenes del Banco BBVA. El pasado mes de julio, Calo ganó el concurso CONTROLARTE, con una breve, pero intensa historieta de tres páginas, que pronto será editada por la ONG Controla Club, en colaboración con varias instituciones y empresas relacionadas con el cómic, así como un segundo número de Dios los cría, también en Under Cómic.

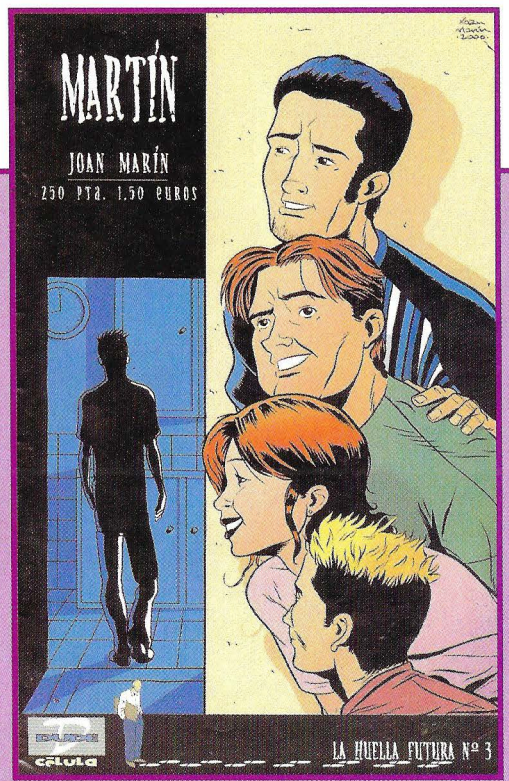
Cómics, la joven editorial (por edad y por planteamiento), se atreve a sacar una colección completa teniendo por protagonistas a gente común. Seis tebeos, que, a través de los ojos y corazones de seis autores, nos están mostrando un mundo que, realmente, está al otro lado de la ventana, un mundo en el que no nos es difícil imaginarnos existiendo, porque está tomado de vivencias reales, en algunos casos, y en otros, fácilmente localizables.

De todas maneras, el problema se presenta, como siempre, en las estanterías de las librerías, donde los tebeos tienen que competir con títulos ya asentados y conocidos, que tienen unas ventas aseguradas. Si las cifras no acompañan al interés que despiertan, las editoriales volverán a apostar por lo conocido, relegando a las viñetas de realidad nuevamente a la distribución precaria de la autoedición. Pero eso no será un problema, si no un simple bache, porque los tebeos seguirán existiendo, sólo que no tendrán los sellos de las editoriales en su cubierta.

¿Podrá la narración de lo cotidiano sobrevivir a la moda, y seguir siendo un reflejo de la calle? Por supuesto. La televisión está llena de teleseries que tienen a grupos de amigos como protagonistas, que pueden hacer que los espectadores (bueno, seamos realistas, ALGUNOS DE ESTOS ESPECTADORES), se interesen por las historias narradas en dibujos, en lugar de imágenes televisivas, y este nuevo/viejo estilo de narrar, ayude a fomentar ese maravilloso vicio que tenemos que es leer.

En resumen, el "slice of life" nos ha acompañado siempre, pero es ahora cuando realmente hemos tomado consciencia de que está con nosotros, y, pese a quien pese, seguirá con nosotros durante mucho tiempo. Mientras la vida siga igual de "aburrida".



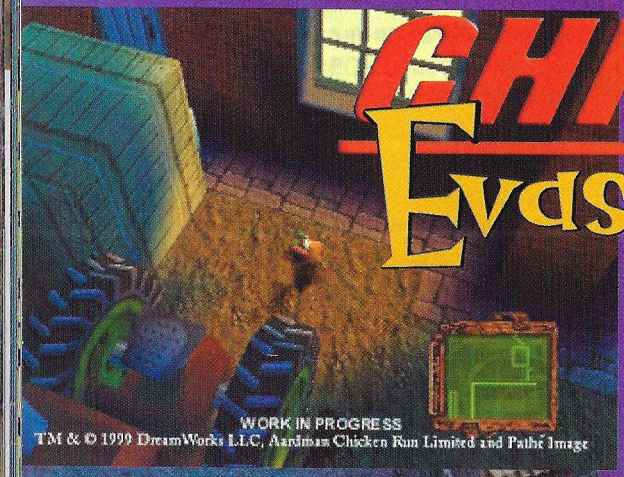


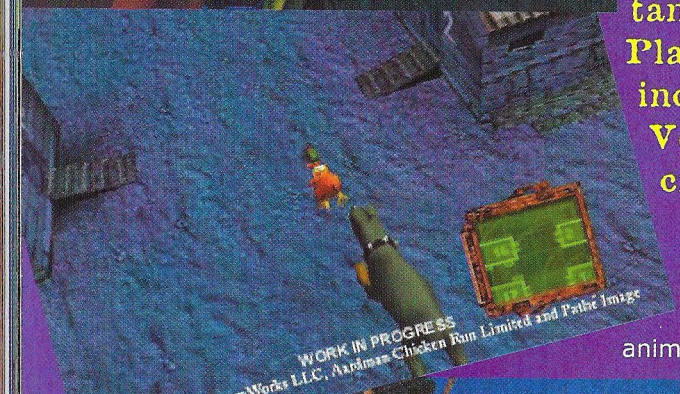
JOAN MARIN

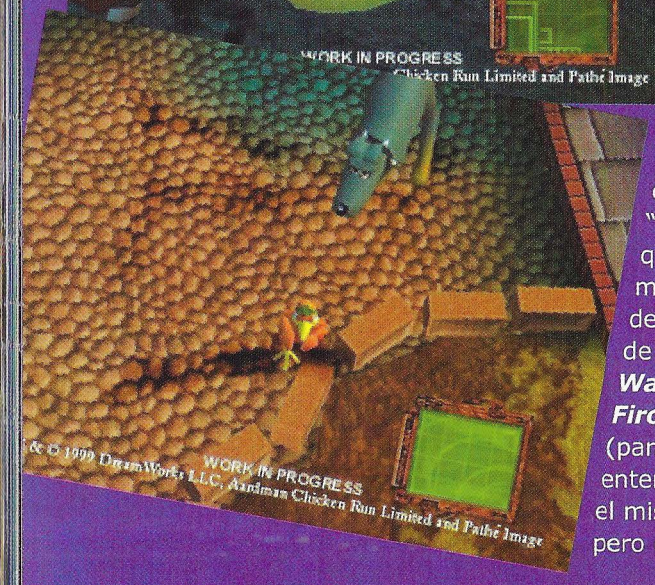
Integrante del colectivo 7 Monos, como el galardonado Sérgio Córdoba, también ha tomado la dirección de narrar historias cotidianas, y que ha conseguido el reconocimiento de los aficionados. Cuenta la leyenda, que fue su Martín el germen que cristalizó en La huellla futura, y el responsable de la aparición con fuerza del género del que hablamos. Sea verdad o no, la calidad humana que es parte fundamental del "slice of life", está más que presente en su obra, que se ha podido ver en los tebeos que ha publicado junto a sus compañeros, donde comparte páginas con Sérgio Córdoba.

Martín

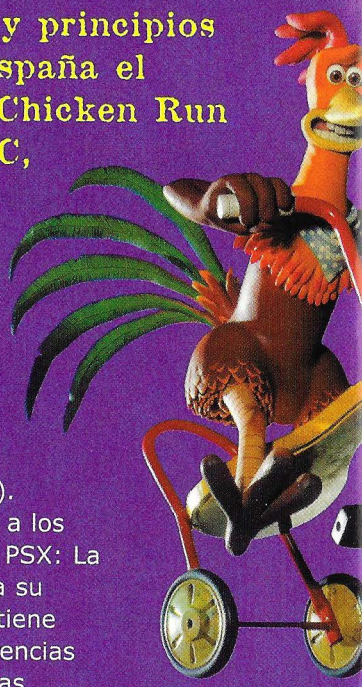
CHICKEN RUN
Evasión en la Granja







Entre finales de noviembre y principios de diciembre, tendremos en España el videojuego basado en el film Chicken Run tanto en sus versiones para PC, PlayStation, DreamCast e incluso Game Boy Color. Veamos qué tal le luce la cresta al gallo...



Está claro que tras ver una película como ***Chiken Run***, con esa animación tan alucinante, no hay menos que esperar del videojuego que una muy buena calidad de gráficos, así como una aceleración gráfica potente. Y eso es precisamente lo que tenemos aquí en las tres versiones principales: PSX, DC y PC.

De entrada, decir que se trata de un juego tridimensional en tercera persona (tipo ***Tomb Raider***). desarrollado por Blitz Games, lo cual comenzará a significar "algo" en el momento que diga que son los mismos desarrolladores de títulos como ***WarGames***, ***Firo*** o ***Glover*** (para entendidos: es el mismo estudio, pero cambió de nombre en un reciente crecimiento de empresa).

Atención a los usuarios de PSX: La versión para su plataforma tiene ciertas diferencias respecto a las versiones de PC y DC.

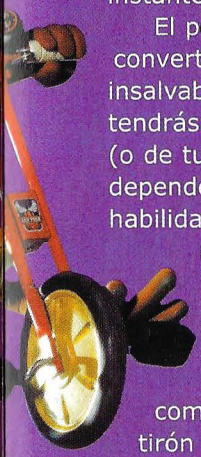
Argumento

Tú juegas en el papel de las gallinas, como es lógico. Concretamente eres Rocky y Ginger, y tu misión es escapar de la granja Tweedy completando una misión que implica astucia y acción al mismo tiempo. Es como si hiciéramos una mezcla entre ***Fausto*** y ***Devil incide***.

La relación del juego con otros títulos de estrategia bélica es mayor de lo que uno se espera. Así como en la película hay una clara referencia al film "***La Gran Evasión***", el juego tiene ciertas similitudes con los juegos

de estrategia sin que por tratarse de un contenido humorístico pierda seriedad. Tenemos escenas de vídeo entre fases, mucha ambientación... de acuerdo, los vídeos son muy graciosos, de la misma calidad que en la pantalla grande y completamente originales (nada de extractos del film), pero no lo menosprecies por el componente humorístico. La misión es dura y complicada desde el primer instante.

El perro guardián se puede convertir en todo un escollo insalvable, las soluciones las tendrás delante de tus narices (o de tu pico) constantemente, y dependerás únicamente de tu habilidad para saber utilizar y relacionar los objetos que vayas consiguiendo para preparar la huida de la granja.



Chiken Run intenta como es lógico aprovechar el tirón de la película. Solamente cabe echar en cara que el videojuego haya tenido que esperar tanto a su lanzamiento, pero eso obliga en cierto modo a que más allá de un título reconocible por haber estado en las salas de cine, el videojuego sea realmente bueno. Si cumple las expectativas de las muestras que nos han llegado, indudablemente estará en el Top 10 de ventas. En caso contrario, se perderá en el limbo del fracaso hasta que comercialicen una versión Gold.

De entrada, nosotros le damos un voto de confianza a favor de que será un buen y divertido juego de acción y estrategia.

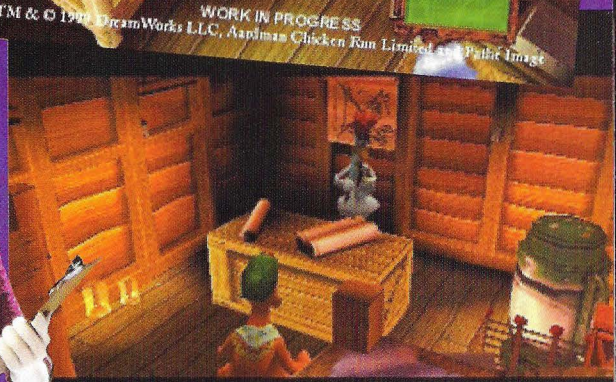
Versión para Game Boy Color

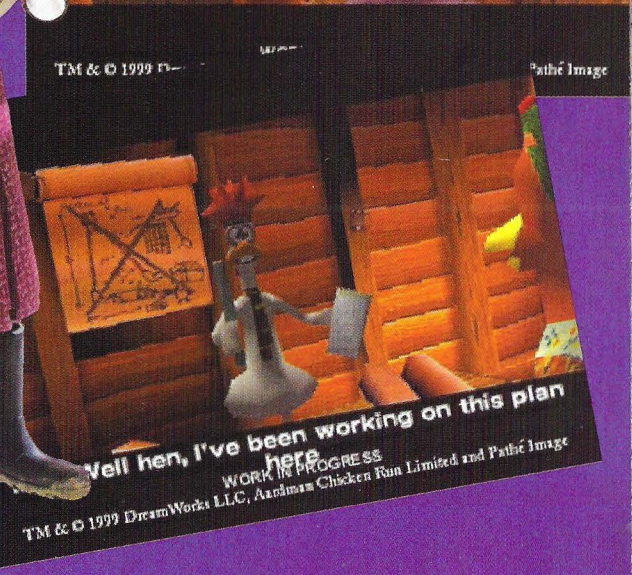
Para los jugadores "de bolsillo", Chiken Run es toda una oportunidad de dejar de ver Pokemons día y noche. La versión de la GBC es un juego de aventura en el que debemos llevar a cabo una misión, conduciendo a Ginger como líder que deberá poner a salvo a sus "compañeras de celda" de la pesadilla de la granja avícola.

Siguiendo lo que ya vemos en la gran pantalla, Ginger estará a cargo del barracón 17 durante la huida más allá del muro y hacia el maravilloso mundo de la Libertad (que alguien ponga una buena música de fondo aquí, por favor).

Durante la misión, Ginger tendrá diversos encuentros con Mr. Y Mrs. Tweedy, que harán lo imposible para hacer pasar a sus gallináceas víctimas por su máquina de pastel de pollo.

En cuanto a jugabilidad, suele pasar lo mismo de siempre con las GBC: se trata de un juego bastante lineal, pero con ciertos puntos originales que permiten disfrutar y, lo más importante, enganchar al jugador en una espiral de pantallas donde no podemos quitarnos de la cabeza la meta más allá de los muros de la granja Tweedy.





M-CLAN

ROCK EN ESTADO PURO

Paco Murillo

Desde que debutaron con su primer disco , Un buen momento , hasta hoy , Carlos Tarque (cantante) y compañía se han hartado de defender con canciones y conciertos el rock sureño, efectivo y contundente en sus manos. Son de Murcia, pero parecen haberse criado en la orilla del Missisipi. Actualmente graban su próximo disco en estudio, un "unplugged" que presentarán el año que viene.

Se empieza por Memphis, como Elvis

Hay pocos grupos que puedan fardar de haber grabado su primer trabajo en Memphis y haber colaborado en su segundo disco con el productor **Richard Chycky**, colaborador habitual de **The four horsemen**, uno de los mejores grupos americanos de rock sureño de los 90. El primer disco de **M-Clan**, ***Un buen momento***, muestra claras influencias sureñas, como las de los **Allman Brother** o **Led Zeppelin**, y se constituye en un gran debut con canciones como *Se calienta* o *Un buen momento*, autentico rock´n´roll, directo y explosivo.

Antes del debut discográfico ya habían recorrido las carreteras del estado haciendo sonar su música, eran un grupo asiduo al Festival Internacional de Blues de Cerdanyola y bastante conocidos en los locales de Barcelona y alrededores. Hacía tiempo que se hablaba de su viaje a Memphis, donde tuvieron la oportunidad de empaparse de la música local y de colaborar haciendo coros en la grabación del disco de las **Mother Station** (cuya cantante **Susan Marshall** ha sido comparada a **Janis Joplin**).

La confirmación

Con su segundo disco, ***Coliseum***, consiguieron reflejar que su único mensaje es el rock´n´roll, sin más pretensiones que hacer disfrutar a la gente con su música. Este disco, con unos teclados y guitarras más sutiles, contiene grandes canciones de directo como *Nacional 120*, o baladas de un registro diferente, de las que *Domingo de mayo* es un buen ejemplo. Las influencias del rock clásico (**Zeppelin**, **Bad Company**, **Faces**) ya están presentes en la portada, que recuerda a la del ***Physical Graffiti*** de Led Zeppelin.

El año 97 es el año de su confirmación. Telonearon a **Bon Jovi** en Madrid, Gijón y Pamplona, delante de un total de 80000 personas; grabaron ***Coliseum*** en Toronto (donde conocieron a **David Bowie** en el estudio de grabación) y tocaron

en el Doctor Music Festival, al igual que el presente año, aunque entonces no fueron cabeza de cartel.

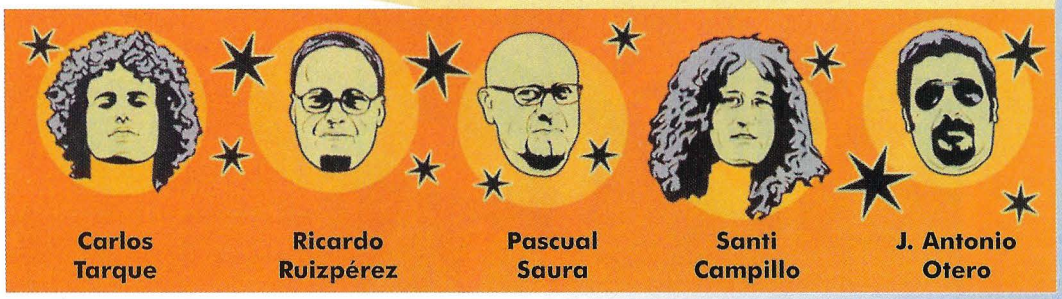
Las mieles del éxito

Su nuevo trabajo, ***Usar y Tirar*** (1999), ha sido el disco que más ha promocionado su discográfica (Dro). Su segundo single *Llamando a la tierra* (versión del *Serenade* de la **Steve Miller Band**) es la canción que más les ha acercado al gran público, llegando a estar varias semanas en el número dos de las listas de ventas. ***Usar y Tirar*** es el más asequible y comercial, idóneo para empezar a conocer al grupo. En este trabajo han contado con **Alejo Stivel** (ex-***Tequila***) como productor. La grabación se llevó a cabo entre Madrid y Burdeos, consiguiendo excelentes resultados que han dejado claro que lo mejor que hacen es rockear, gracias a la presencia de un gran cantante (**Carlos Tarque**) y dos grandes guitarristas (**Santi Campillo** y **Ricardo Ruiperez**).

Por sus versiones los conocereis....

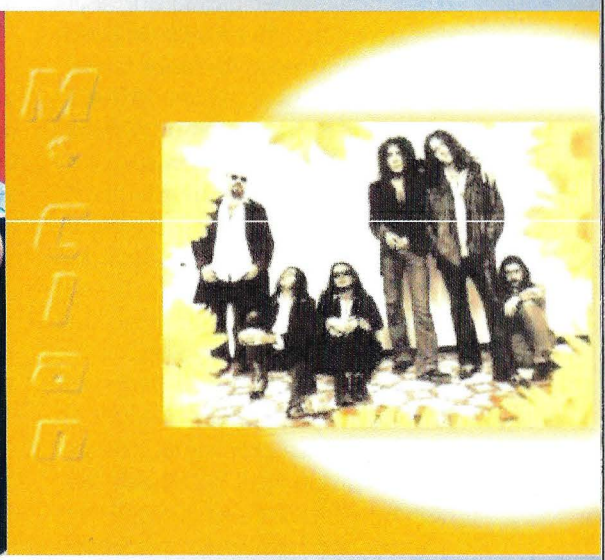
Si algo ha caracterizado a **M-Clan** es su devoción por la música que aman, devoción de la que hacen gala en las versiones que realizan en directo y que a la postre les ha llevado a conseguir el éxito con el *Serenade* de la **Steve Miller Band**. Otras versiones que han tocado son:

-*Jessica* (**Allman Brothers Band**)
-*Two trains* (**Little Feat**)
-*Good times, Bad Times* (**Led Zeppelin**)
-*Whole lotta love* (**Led Zeppelin**)
-*Can´t get enought* (**Bad Company**)
-*Let the music do the talking* (**Aerosmith**)
-*Maggie May* (**Rod Stewart**)
-*Start me up* (**Rolling Stones**)
-*You can´t always get what you want* (**Rolling Stones**)
-Dead Flowers (**Rolling Stones**)
-*It´s ony Rock and Roll* (**Rolling Stones**)
-Into the mystic (**Van Morrison**)



Cada visita de **M-Clan** supone una nueva muestra de que esta banda murciana goza de los favores de una parroquia en aumento. Y no es de extrañar, pues sobre las tablas es donde **M-Clan** dan la verdadera medida de su potencial y calidad, más que en sus grabaciones de estudio.

Siempre quedarán en el recuerdo algunos conciertos tan memorables como el set acústico que tocaron en el Hard Rock Cafe de Barcelona en noviembre de 1999, que abren el apetito a la espera del nuevo disco acústico en directo que se espera graben en noviembre de este año.



MONDO FUMATORE

desde Berlín con amor

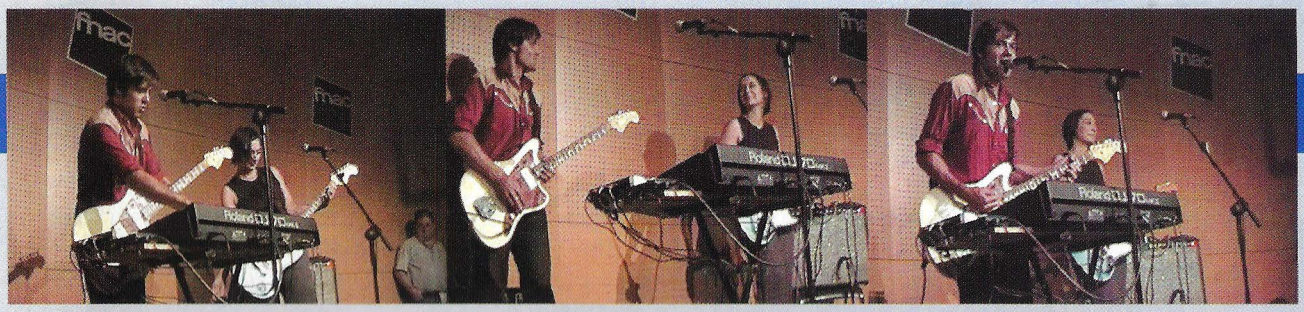
Xavi Serra

Mondo Fumatore son una banda germano-catalana, o mejor dicho, europea, formada por Marc (Mondo Marc), un catalán que cuenta la leyendo se fue a Berlín huyendo del servicio militar para encontrarse allí con Gwendolyn y Berndt, junto a los que creó el germen del grupo. Ahora presentan en España su último disco: Mondo Fumatore plays Rodeo

Mondo Fumatore son un grupo afortunado hasta cierto punto por su ubicación geográfica: tener la residencia en Berlín y practicar un indie-noise-rock con melodías certeras presupone una cierta ventaja cuando cualquier banda afín a ese estilo se acerca a tocar por esos lares: **Luna**, **Urusei Yatsura**, **Come**, **dEUS**, **Make Up**, **Sebadoh**, **Placebo**... todos ellos han tenido en **Mondo Fumatore** unos teloneros de lujo, y éstos han aprovechado la ocasión para darse a conocer y aprender de grupos ya consagrados. Por otra parte, al residir en Berlín, la capital europea del techno, no han encontrado un ambiente especialmente propicio para este tipo de propuestas. Abundan los clubs y los sellos de música electrónica, pero en lo que hace referencia a salas de concierto y discográficas que apuesten por el indie-rock la cosa está muy mala.

El debut discográfico

Su primer disco, ***Rolling like an egg*** fue recibido como una agradable sorpresa con tintes de disco de debut del año. Una colección de canciones que destilan frescura, descaro y un eclecticismo que sorprende, pero no despista. **Mondo Fumatore** son una banda de rock, y quieren hacernos bailar y mover la cabeza al ritmo de la música, pero además quieren ir más allá, investigando en los caminos del rock y los nuevos sonidos. Tiene el primer disco una inmediatez contagiosa, que engancha e invita a participar de su música. *Scooby Doo y We´ll See* son dos canciones que sirven de perfecto ejemplo a lo anteriormente mencionado. *Scooby Doo* es de una perfección casi insultante, y *We´ll See* recuerda aquel lirismo espontaneo de los primeros disco de **Pavement**. Éste se nos antoja un primer referente para encuadrar las influencias de la banda, aunque estas no se reducen al ya desaparecido grupo que lideraba **Stephen Malkmus. John Spencer Blues Explosion**, **Sebadoh**, **Beck** y algunos grupos de low-fi también vienen a la cabeza al oir las canciones del primer disco, al que se le puede reprochar en cualquier caso cierta dejadez en la producción, que se hace especialmente patente en el tratamiento de la batería, cuya falta de recursos en algunos cortes se nos antoja algo monolítica.

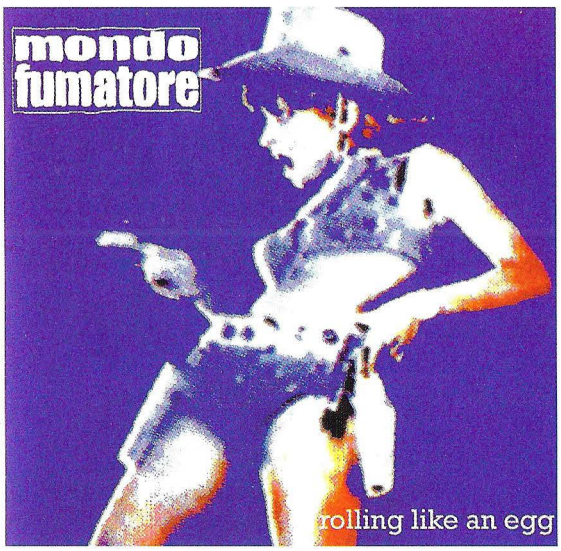


Mondo Fumatore en la Fnac

El pasado 31 de julio de 2000 tuvimos la oportunidad de ver en concierto a **Mondo Fumatore** en el fórum de la Fnac. Los **Mondo** hicieron la típica showcase (concierto gratuito de promoción) de no más de 40 minutos, donde presentaron la mayor parte del nuevo disco. El grupo tuvo que luchar contra la inicial frialdad de un público compuesto por algunos fans, clientes curiosos de la Fnac, guiris despistados y la media docena de jubilados que son los únicos asistentes fijos a cualquier acto que allí se realice (**Marc** comentó al finalizar el concierto que por fin habían llegado a un nuevo público: el de los asilos). Pero a la postre la banda demostró que pese a no contar con su antiguo bateria sigue siendo un estupendo grupo de directo, y especialmente **Marc** sabe cómo comunicar con el público.

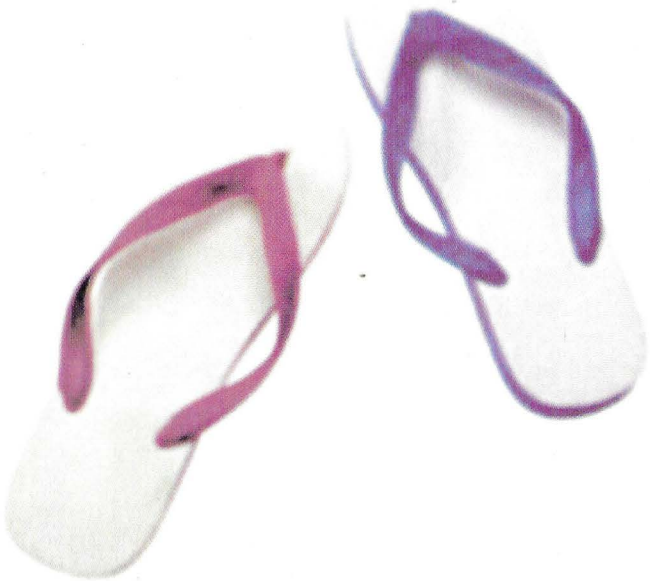
En continua evolución

La ausencia de **Berndt** a la bateria en la grabación del segundo disco motivó un giro estilístico necesario dada la nueva configuración del grupo, que de trio ha pasado a duo.



Samplers y ritmos programados conviven con guitarras y voces en el segundo album de la banda que emerge como una nueva muestra de la versatilidad de este grupo. Se echa un poco en falta, en cualquier caso, la inmediatez , la sencillez y los estribillos-lapa del primer disco, pero es que **Mondo Fumatore** se hacen mayores, y *crecen* (enfermedad curiosa que afecta tanto a niños como a bandas de rock inquietas).

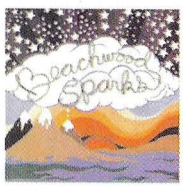
Después de la minigira que los **Mondo** realizaron por algunas ciudades de la geografía ibérica durante la última semana de julio, los planes que nos comentaron antes de su concierto en la Fnac son, en principio, una actuación en el FISC (Festival Independent de Santa Coloma) el día 3 de julio y una gira por varias ciudades importantes de España en noviembre. En Barcelona suponemos que actuarán en Sidecar, pero desconocemos los locales de sus otras actuaciones (San Sebastián, Madrid, etc...). Acerca de su actuación en el FISC **Marc** prometió un concierto más intenso y largo (el contexto es más propicio que el fórum de la Fnac) y nos recomendó no perdernos la actuación en el mismo FISC de **Mucous 5**, un grupo berlinés que definió como una mezcla garagera y *groove* de **John Spencer** y los **Stones**, que al final no llegaron a actuar, tocando en su lugar una banda paralela de algunos de los miembros de **Mucous 5** que no desmereció en absoluto.



Venta por correo
Houston Party Records
Padilla 334 Sa2 08025 BCN
T 93 348 10 02
houstonparty@arrakis.es
www.houstonpartyrecords.com

Distribución a tiendas
El Diablo distribución
T 91 369 09 59

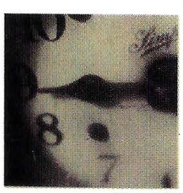
Houston Party te ameniza el verano con...



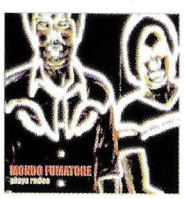
Beachwood Sparks
"Beachwood Sparks" hpr025(cd)
La maravilla californiana hacen posible el sueño de muchos: GRAM PARSONS meets BRIAN WILSON. Primer álbum de uno de los grupos americanos con más proyección del momento.

Chappaquiddick Skyline
"Chappaquiddick Skyline"
hpr024 (cd)
El último trabajo de Joe Pernice (Pernice Brothers/ Scud Mountain Boys). IN-DIS-PEN-SA-BLE para fans de Zombies, Nick Drake, Beach Boys, la Plastic Ono Band, Teenage Fanclub, etc...

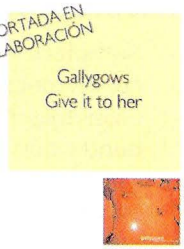
Take me home
A tribute to Jon Denver (cd)
Recopilado por Mark Kozelek (Red House Painters), varios artistas americanos de reconocido prestigio (Will Oldham, Rachel Goswell (Mojave 3), Red House Painters, Low , The Innocence Mission, etc..) rinden tributo al genio de Colorado.



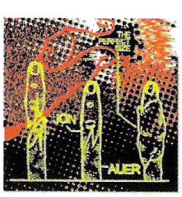
Mark Kozelek
"Rock'n'roll singer" (cd)
Nuevo disco en solitario del cantante/compositor de Red House Painters.



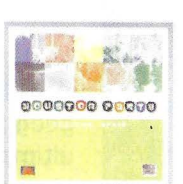
Mondo Fumatore
"Mondo Fumatore plays rodeo"
hpr026 (cd)
Segundo álbum del grupo más cool de toda Europa. Ahora más cercanos a Guided by Voices y a Modern Lovers. Mucho más electrónicos pero tan intensos, personales e inclasificables como siempre.



Gallygows
"Give it to her" hpr029 (cd)
Segundo álbum del grupo barcelonés. Producido por Jon Auer (Posies/Big Star). Un auténtico decálogo de pop para el siglo XXI. Ecos de Beach Boys, Todd Rundgren, Ron Sexmith, Teenage Fanclub, Aztec Camera, etc...
◀ También disponible su megahit "Roller disco combo ep"



Jon Auer "The Perfect Size"
hpr023 (mcd)
Por fin a la venta el disco por el que todos los amantes del powerpop andaban suspirando desde hacía meses. Probablemente sus mejores canciones hasta la fecha.



The Houston Party Compilations
Houston, Spain hpr 021 (cd)
Recopilatorio donde aparecen todos los grupos del sello. 12 canciones a precio de single. Beachwood Sparks, Minus 5, Chappaquiddick Skyline, Gallygows, Posies, Saltine, Zeros, White Flag, Holland Park, Skyward, Parkinson d.c. y Mondo Fumatore.

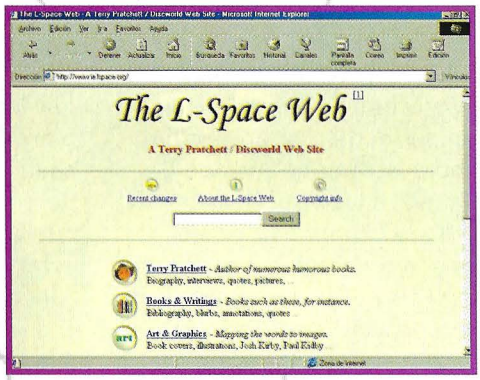
Club del single 2000

Mándanos un giro de 4000 ptas. a Houston Party Records / Padilla 334, sa 2º/ 08025 BCN y recibirás en tu domicilio 7 maravillosos singles exclusivos de Jon Auer, Minus 5 (Scott McCaughey, Peter Buck, Ken Stringfellow y Jason Finn!!!!), The Libs, Beachwood Sparks (la supermaravilla californiana), The Make Up, El Vez y una sorpresa más. **Si lo deseas también puedes apuntarte al Club del single 99** (Sunny Day Real Estate, Mondo Fumatore, Parkinson d.c., Holland Park, Saltine (el nuevo grupo de Ken Stringfellow), Skyward y White Flag.)

Terry Pratchett (The L-Space Web)

http://www.ie.lspace.org/

Esta web es una de las más completas que podemos encontrar en la red sobre el autor de mundo disco, con una información detallada sobre lanzamientos del autor, biografía, entrevistas, bibliografía, cubiertas de los libros, juegos ambientados en el mundodisco, etc. Si algo se le puede reprochar es su falta de concrección, pero para eso lo mejor es echar un vistazo a los vinculos que la página ofrece (de los que destaco el del gremio de asesinos, http://www.assassins-guild.org.uk/ que te ofrece la posibilidad de apuntarte al gremio y realizar inhumaciones por e-mail).



El señor de los anillos (Dark Horizons)

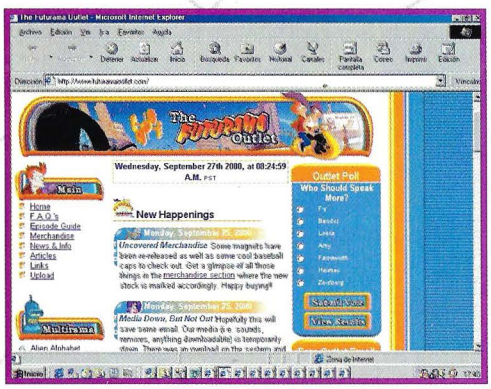
http://darkhorizons.com/2001/LordOfTheRings.htm

Esta es la web más actualizada que hay para conocer las novedades que surgen alrededor del rodaje de la trilogía del ***Señor de los anillos***. La gente de ***Dark Horizons*** es exhaustiva e incansable, y no dejan escapar ni una sola migaja de información sobre la película que aparezca en la red o en la prensa internacional. La mayoría de imágenes que incluimos en este NeXus·21 proceden de Dark Horizons, y una cosa que es de agradecer es que adviertan de la presencia de *spoilers*; es decir, que cuando una imagen es susceptible de revelar información vital de la película que quizás no quieras conocer de antemano.

Futurama (The Futurama Outlet)

http://www.futuramaoutlet.com/

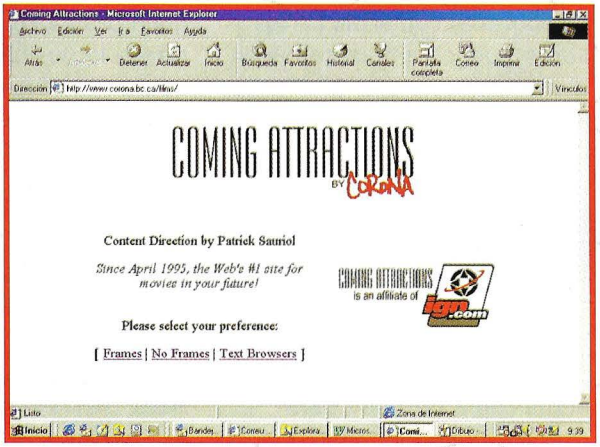
Esta es nuestra web favorita de entre todas las que hay dedicadas a Futurama (que no son pocas). Además de lo habitual (guía de episodios, noticias, dibujos, imágenes y merchandise) contiene cosas que no te habrías imaginado que tuvieran, como animaciones en 2D y 3D, clips, música, juegos, parodias de películas y de canciones, poesía, salvapantalla, wallpapers, ¡partituras de guitarra!, ¡¡El horóscopo de los personajes de la serie!! En ***The Futurama Outlet*** las sorpresas no tienen fin.



Coming Attractions

http://www.corona.bc.ca/films/

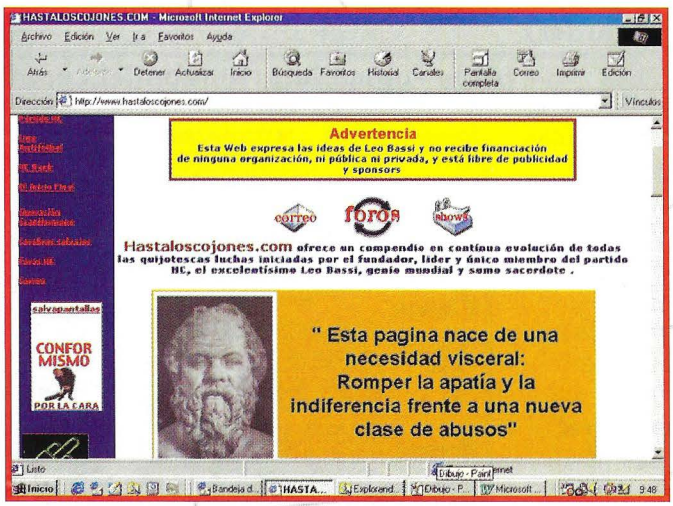
¿Te interesa saber cuál será el próximo filme de Schwarzenegger, quién interpretará el papel de Spiderman en el proyecto que ahora está en manos de Sam Raimi, si Jar-Jar (horror) volverá a aparecer en el episodio dos de *La guerra de las galaxias* o qué película es una especie de mezcla entre *Algo pasa con Mary* y *X-Men*? El cinéfilo y el mitómano encontrarán alimento para su voraz curiosidad en **Coming Attractions**, donde topará con datos y rumores que no harán sino aumentar su apetito. Lo que comenzó en 1995 como una web relativamente modesta se ha convertido en una auténtica fuente de información (y especulación) acerca del cine que vendrá a corto y largo plazo. El responsable recibe cada día cientos de mensajes de personas que aseguran estar conectadas con la industria (y de otras que lo están) y sólo publica las noticias que en su opinión merecen un mínimo de crédito. También incluye fotos de rodajes y decorados, así como enlaces a las webs oficiales. El diseño no resulta muy atractivo, pero su sencillez agiliza las consultas.



Hasta los cojones

http://www.hastaloscojones.com/

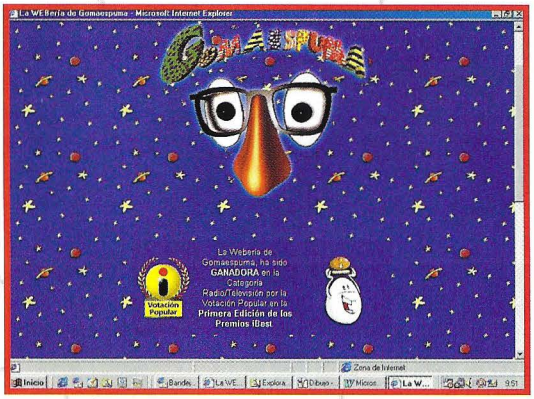
El payaso italoestadounidense Leo Bassi, miembro de un ilustre linaje de comediantes, nos abre su corazón (entre otras cosas) en esta web de la que por lo visto se encarga personalmente. Quienes sólo lo conozcan por sus apariciones en *Crónicas marcianas* tal vez se sorprendan al descubrir que las acciones de este provocador coprófago tienen un trasfondo ideológico. Según nos dice en la página, el partido único (puesto que él es el único miembro) Hasta los Cojones lucha contra el conformismo de las masas y el poder de los publicistas. No es de extrañar, pues, que encontremos un enlace a la Liga Antifútbol, fundada también por Bassi. Tal vez la acción más contundente que ha realizado como representante de HC sea la I Operación *Gran Hermano*, de la que nos ofrece un reportaje fotográfico. Los actos de sabotaje, sin embargo, se interrumpieron antes de que el citado programa llegara a su fin, y por causas misteriosas que Leo promete publicar en la página. Esperemos que lo haga en breve.



La Webería de Gomaespuma

http://www.gomaespuma.net

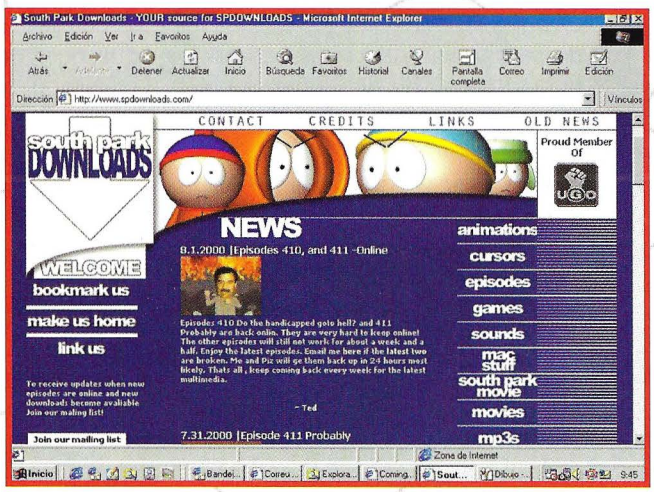
Los responsables del famoso espacio radiofónico y humorístico de M-80 nos ofrecen esta trabajada y extensa web, que utiliza DHTML, Flash y RealPlayer (lo que la hace muy bonita, con muchas animaciones y sonidos, pero un tanto farragosa de cargar). En la sección "El pograma" nos hablan de los invitados que tendrán próximamente, y en el apartado "Que te pires Mundi", proporcionan información sobre becas, cursillos y demás ayudas (en serio) "para que puedas salir de tu casa por fin". La minisección "Cómo cambian los tiempos, Venancio" contiene enlaces a páginas desde donde podemos bajarnos programas útiles y, sobre todo, gratis. En "¡A concursar!" premian los fotomontajes, vídeos e historias más divertidos que reciben. Si queréis escuchar las cuñas, entrevistas o llamadas más memorables del programa (o a Raphael cantando *Aquarius*... ¡inenarrable!), visitad la sección "Ábrete de orejas", que también incluye un par de vídeos sobre un auténtico (y fallido) intento de cásting que vale la pena ver. No dejéis de hacer clic en "Novedades novedosas" donde encontraréis *Get up (el gran salto)*, la nueva (y corta) película de Javier Fesser, hermano de uno de los miembros del equipo y director de *El milagro de P. Tinto*.



South Park Downloads

http://www.spdownloads.com/

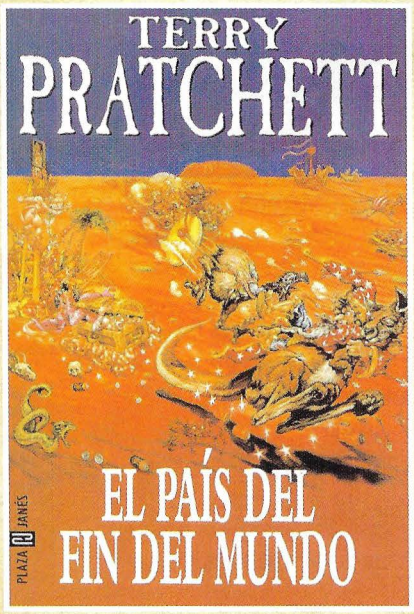
Los forofos de la serie y la película de dibujos animados más gamberras y educativas encontrarán lo más parecido al paraíso en esta web, de donde, como su nombre indica, podrán bajarse absolutamente todo lo imaginable sobre Stan, Kyle y demás adorables criaturas ojirredondas: temas de escritorio, cursores, programas (como un reloj, un solitario o un reproductor de CDs para el ordenador), juegos ("SP Golf", "El comando de Cartman" o "Demo de lucha libre de South Park" –lo juro—, entre otros muchos), diálogos, MP3 con las canciones de los discos que han sacado (incluido el de la película), animaciones (en su mayoría diversas y trágicas desapariciones de Kenny), vídeos de la serie y del filme (en formato Quicktime)... Por si fuera poco, la web (cuando no está caída) pone a nuestra disposición los episodios completos de las cuatro temporadas, en formato Real Player, desde "La sonda anal de Cartman" hasta "¿Van al infierno los discapacitados?". Eso sí: más vale que vayáis desempolvando vuestros conocimientos de idiomas, porque todo está en inglés.



TERRY PRATCHETT

el país del fin del mundo

David Martín



Desde enero del presente año se puede encontrar en las librerías españolas la última obra de Terry Pratchett traducida al castellano. Se trata de El País del fin del Mundo la vigésima segunda entrega de la serie del Mundodisco.

La trama

El bibliotecario de la universidad invisible, la máxima academia de magia del Mundodisco, esta muy enfermo y puesto que es el único capaz de hacerse cargo de la biblioteca los magos deciden curarlo. El único problema es que para hacerlo necesitan conocer su verdadero nombre, la magia tiene esos inconvenientes, y tan sólo una persona en el Disco lo sabe: Rincewind, antiguo ayudante del bibliotecario, el mago más inepto de todo el Mundodisco que actualmente se encuentra atrapado en XXXX.

XXXX el país del fin del mundo, un continente desértico rodeado por una tormenta de proporciones apocalípticas en el que nunca llueve y cuyas especies autóctonas son en su totalidad, con la excepción de algunas de las ovejas, mortales. Y Rincewind, el ser más cobarde de toda la galaxia conocida, es el encargado de salvar este continente de la destrucción. Estas dos líneas argumentales se desarrollan a lo largo del libro hasta que confluyen en el final del mismo en un anticlímax bastante decepcionante.

Mundo Disco, espejo de mundos

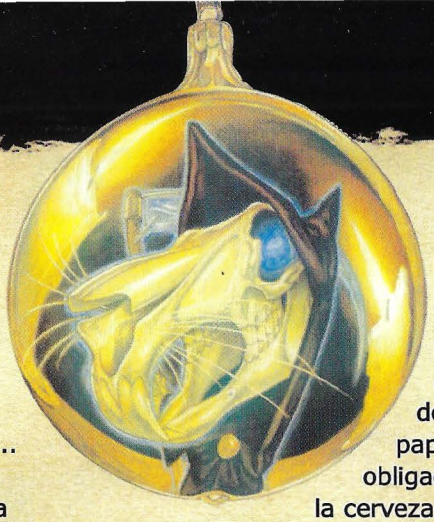
La serie del Mundodisco se ha convertido en un filón para **Terry Pratchett**. Ademas de los veinticuatro títulos publicados y uno nuevo, ***The truth,*** a punto de salir al mercado anglosajón, el gran éxito de estos libros ha generado ingentes cantidades de merchandising (miniaturas, juegos para pc y consolas, dos mapas, camisetas y un largo etcétera).

La clave de este éxito radica en el hecho de que **Pratchett** ha hecho con la literatura fantástica lo que **Douglas Adams** hizo en su momento con la ciencia ficción en ***La guía del autoestopista galáctico.*** **Pratchett** ha conseguido parodiar el mundo de la literatura fantástica y hacer reir en el proceso, cosa que no había hecho nadie hasta el momento.

Pero si **Pratchett** se hubiera limitado a parodiar la literatura fantástica probablemente habría acabado aburriendo. Así pues, aprovechando la gran flexibilidad del Mundodisco, en el cual todo es posible, el autor empezó a parodiar diferentes aspectos de nuestra realidad cotidiana enmarcándolos en su mundo. Así en ***Soul music,*** por ejemplo, **Pratchett** parodia el mundo del rock y en ***Imágenes en acción*** la industria del cine. La religión, la política, el periodismo, todo lo que nos rodea es un blanco potencial del corrosivo sentido del humor de **Pratchett**. Y en el caso de ***El país del fin del mundo*** el autor escoge Australia, la cultura, costumbres y forma de ser de sus habitantes como objetivo de su peculiar forma de reflejar la realidad.

Rincewind visita Australia

En la contraportada del libro se puede leer lo siguiente:"Este no es un libro sobre Australia, sinó

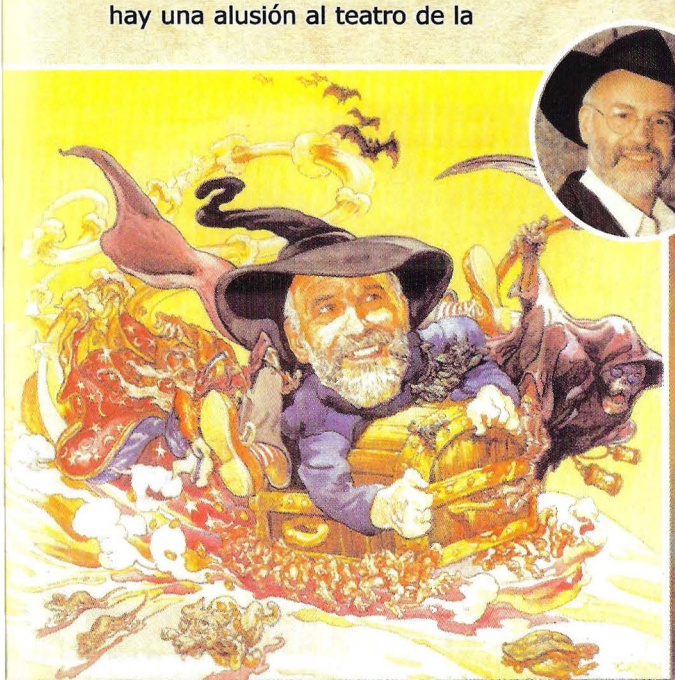


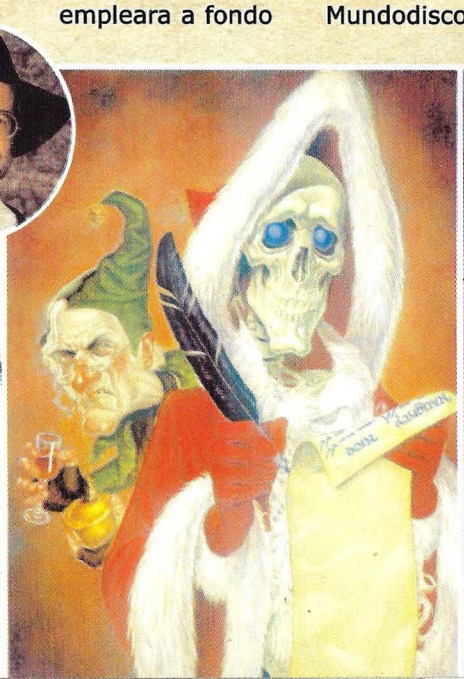
sobre un país totalmente distinto que, sin embargo y por pura casualidad, en ciertos aspectos resulta un poco ... australiano.

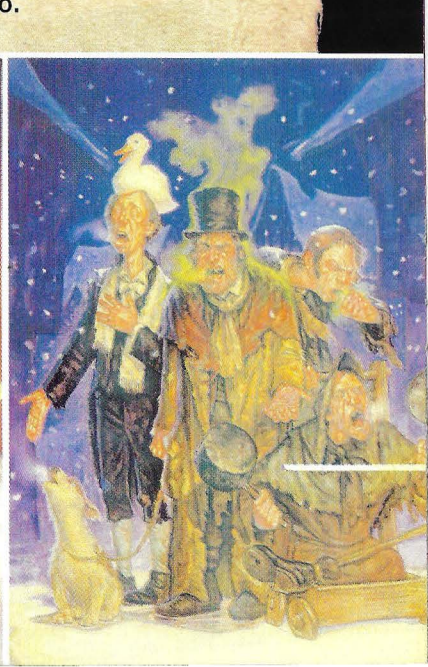
"**Pratchett** adora Australia, según sus propias palabras "Australia es una creación independiente. Por eso todo el continente me fascina, y voy allí al menos una vez al año". Es normal, pues, que haya decidido situar la acción de una de sus novelas en este continente. Así se pueden encontrar numerosas referencias a Australia en esta novela. Entre ellas, y al margen de las peculiaridades geográficas y de la fauna local "un territorio seco y caluroso en el que todo lo que no es ponzoñoso es venenoso"cabría destacar, por ser las mas divertidas, una curiosa réplica de ***Mad Max***, un enano con malas pulgas al que llaman "el loco" y un guiño a ***Priscila reina del desierto*** (un grupo de "damas" que llevan un espectáculo ambulante entre cuyo repertorio se encuentran canciones como "la reinona alegre "). También hay una alusión al teatro de la opera de Sydney "tenía que ser un edificio, nadie podía haberse dejado abierta una caja de pañuelos de papel tan enorme" y obligadas referencias a la cerveza australiana(según **Pratchett** "cuando voy a Australia tomo cerveza, porque si estás en Australia y no bebes cerveza, se te persigue". Esto y poco más es lo que se podría destacar de una novela en la que los personajes no están bien definidos (de hecho apenas están esbozados) y en la que la trama avanza a trompicones hacia un final que se antoja apresurado y poco satisfactorio.

Con 22 basta

Tal vez el amor que **Pratchett** profesa a Australia ha hecho que no se empleara a fondo en su parodia. Aunque es más probable que 22 novelas del Mundodisco sean demasiadas y como el propio autor ha confesado, "lo que puedo hacer con el Disco está limitado. Es bastante flexible pero tiene sus límites". El caso es que ***El país del fin del mundo*** dista mucho de ser la mejor novela de **Terry Pratchett.** Hay momentos realmente divertidos pero el conjunto en si es bastante deficiente. Teniendo en cuenta que ***Buenos augurios,*** la novela que **Pratchett** escribió en colaboración con **Neil Gaiman** es mucho mejor en todos los aspectos que ***El país del fin del mundo***, es posible que su autor debiera plantearse hacer más cosas al margen del Mundodisco.







Nick Hornby

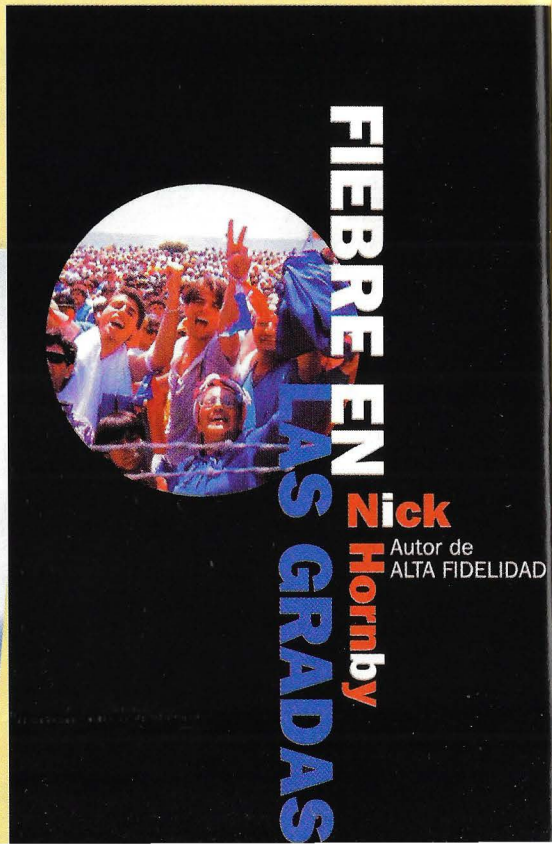
alta fidelidad

Xavi Serra

Este verano se estrenó en las pantallas de nuestros cines una película que no ha pasado inadvertida para crítica y público: Alta Fidelidad fue una agradable sorpresa para los seguidores del Stephen Frears más costumbrista (Mi hermosa lavanderia, La camioneta, Café Irlandés) y para los admiradores de ese actor difícil de encasillar que es John Cusack. Pero detrás de la película hay un libro de culto de un autor inglés, Nick Hornby, que junto a autores como Irvine Welsh (Trainspoitting) forma parte del nuevo costumbrismo británico, que está consiguiendo llegar a un público que normalmente no se interesa por lo literario.

Nick Hornby (1957) es un caso atípico en la literatura inglesa actual. En un contexto de escritores *intelectualizados* como **Martin Amis** o **Ian McEwan**, **Hornby** posee la rara habilidad que parecía casi perdida para los escritores ingleses de conectar con el público sin ser víctima del escarnio de la crítica. Esa habilidad se manifiesta desde su primer novela, ***Fiebre en las gradas*** (***Fever Pitch***). Relato autobiográfico centrado en la pasión por el equipo de fútbol del Arsenal, **Hornby** pretende ir más allá y explicar el porqué de su afición desmesurada y además proporcionar una justificación políticamente correcta de ésta. A punto está de caer a ratos en el psicoanálisis barato ("cuando mis padres se divorciaron el fútbol se convirtió en el único vínculo entre mi padre y yo, ... blah, blah,..") pero consigue salvarse gracias a una sana ironía, riéndose de si mismo y de su manía obsesiva por el Arsenal.

Después de sorprender a la



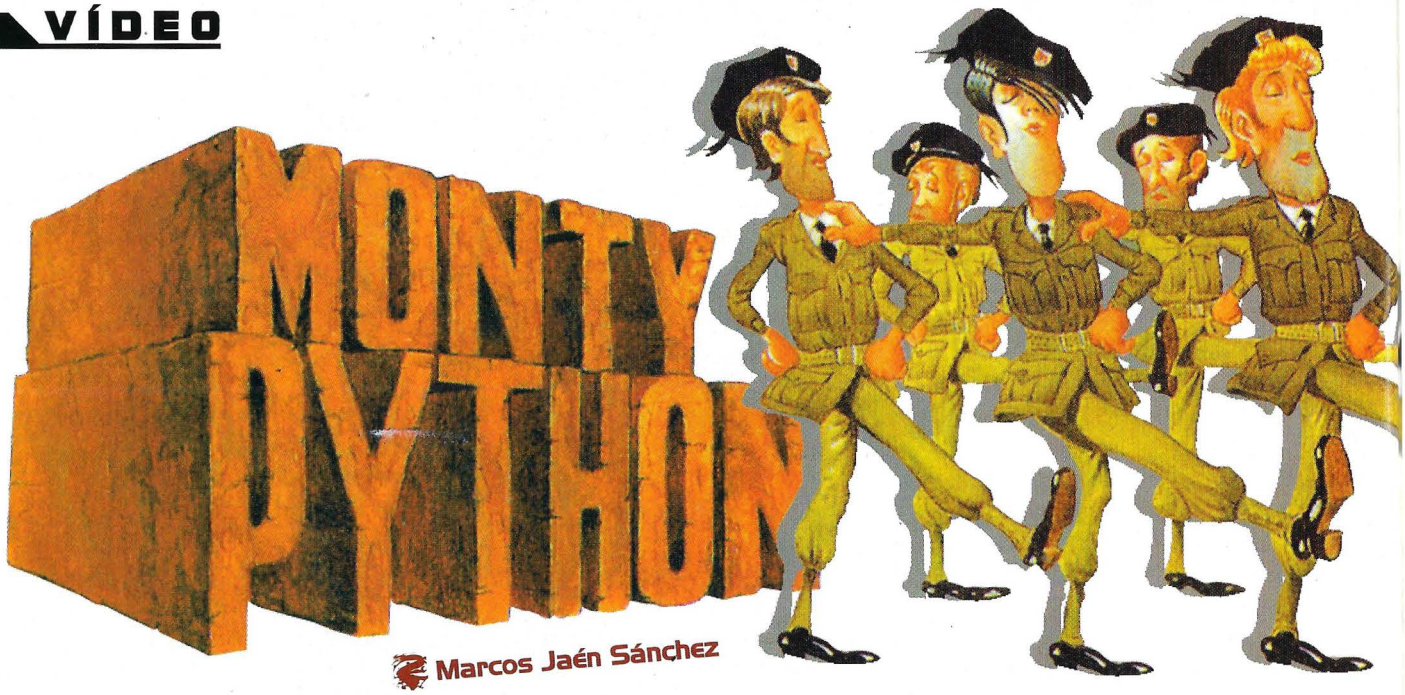
industria con su primera novela, colocando su libro en la 1ª posición de las listas de ventas durante varias semanas, sorprende la frescura y falta de pretensiones de su segunda obra. Esa es, quizá, la clave del acierto de ***Alta Fidelidad***, un relato en primera persona de Rob Fleming, el dueño de una tienda de discos, melómano empedernido de la música pop, romántico inconfeso, eterno adolescente confuso que se pregunta porqué le dejan todas las mujeres que entran en su vida. Rob tiene poco que ver con un héroe al uso: es inseguro, se siente insatisfecho con su vida,... nada que ver con los héroes de **John Grisham**, mucho que ver con muchos hombres de hoy en día. Diálogos ágiles y personajes reconocibles hacen que el lector huya del registro "literario" con el que muchos autores contemporáneos nos obligan a afrontar sus obras. ***Alta fidelidad*** es una novela le habla directamente al hombre de sus sentimientos, que describe un entorno real y creíble, de una manera no demasiado lejana a la que en su día ponía en práctica **Dickens** al retratar la sociedad en que vivía. **Dickens**, por cierto, también fue número uno en ventas.

La última novela de **Hornby** publicada en España ha sido ***Erase una vez un padre***, cuyo título en ingles (***About a boy***) hace una referencia (nada gratuita) a una canción de **Nirvana**. Es la historia de dos personas: un chico, Marcus, un caso perdido con un padre ausente y una madre propensa a la depresión histérica y el suicidio; y un hombre, Will, un caradura que vive de rentas, huye de la responsabilidad como de la caspa y que descubre lo genial que es ligar con madres solteras: son fáciles, agradecidas, y cuando le cansan resulta muy sencillo dejarlas argumentando que son demasiado buenas para él y que no las merece.

La novela es un paso adelante en la progresión de Nick Hornby como escritor. Abandona la autobiografía sentimental más o menos camuflada de sus dos novelas anteriores y se adentra en el terreno de la creación pura y dura. El resultado es una novela que mantiene las señas de identidad de su obra anterior, el humor y la ternura, pero en la que no se produce una identificación tan apasionada con el lector, pero es que tampoco la busca. Los personajes son extraños, bizarros. No es fácil que un lector se reconozca en ellos, pero sí en los temas que trata: la búsqueda del cariño, la necesidad de autoestima, de depender de los demas y de ser independiente, etc. No es un camino fácil por el que ha optado Hornby, pero sí valiente.

Alta fidelidad. La película.

Hay dos tipos de adaptaciones literarias: las que adaptan una película con fidelidad, respetando al máximo posible el espíritu de la novela, y las que utilizan el material literario como excusa argumental para crear una obra con entidad propia, un universo único que trasciende a referentes literarios. Si **Alta fidelidad** adopta alguno de los dos modelos es el primero. Uno tiene la sensación de que a **John Cusack** le gustó mucho la novela de **Hornby**, y que intenta transmitirnos esa misma sensación a los espectadores. Pero el cine es un medio diferente, el lenguaje audiovisual se revela insuficiente para reflejar la compleja narración de la novela (que paradójicamente, resulta muy cinematográfica). Lo que en la novela era un diálogo ágil se traduce en la pantalla grande como verborrea excesiva. ¿Qué hacer, entonces? Sintetizar. Los cambios que introduce respetan el espíritu de la novela pero dotan de mayor coherencia a la película. ¿Resultado? Una película efectiva y divertida, y algo más. Pero también algo menos. Y a la novela de **Nick Hornby** me remito.



Marcos Jaén Sánchez

SI NO HA VISTO NADA ASÍ, NO HABRÁ VISTO ALGO IGUAL

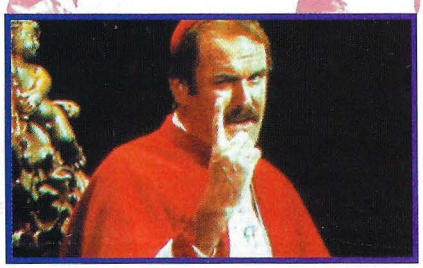
El 5 de octubre de 1969 se emitió el primer episodio de Monty Python's Flying Circus en la BBC 1. Treinta años después, el grupo es una institución en la televisión y el cine. Su humor afilado e inteligente ha dado algunos de los momentos más celebrados de la historia de la comedia.

Aparte del habla, la inteligencia (en un grado más o menos discutible) y la capacidad para preocuparse por cosas estúpidas, el ser humano se diferencia de los demás animales en que puede reír. Nunca se ha estudiado si esas cuatro cosas están relacionadas. Lo que está claro es que cuando la risa se une a la inteligencia, el ser humano sale ganando.

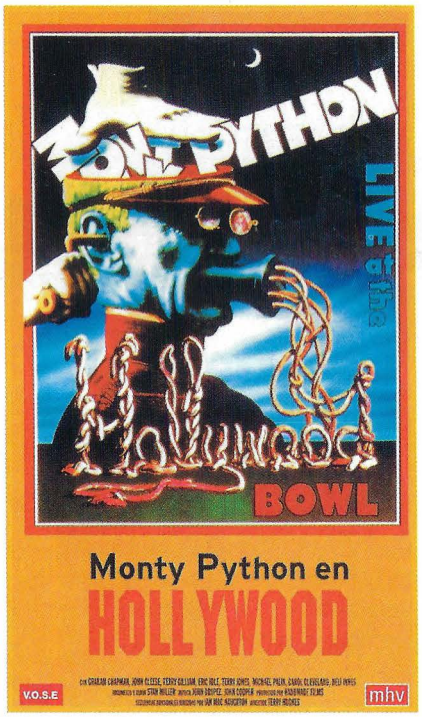
Hace treinta años que el *Circo Volante* de **Monty Python** salió al aire, pero es imposible encontrar un cómico actual que no se refiera a ellos cuando habla de sus influencias. La respuesta está en que hoy más que nunca, cuando la globalidad nos condena a lo homogéneo, su humor aún resulta asombroso y provocador. Como los *Beatles*, los *hippies* y la quema de sostenes, la serie es producto de una época donde afloró el inconformismo, los años sesenta, y supone un momento en la televisión de calidad que se encuentra en contadas ocasiones y que actualmente parece desterrado a favor de la facilidad.

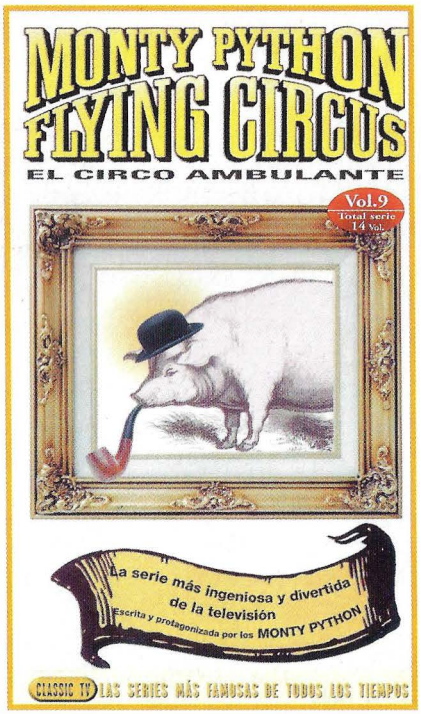
Cara a cara.

Los miembros del grupo eran seis: **Michael Palin**, **John Cleese**, **Terry Gilliam**, **Terry Jones**, **Eric Idle** y **Graham Chapman**. La edición en vídeo de ***Monty Python's Flying Circus*** llega algo tarde a nuestro país, pero, ya que incomprensiblemente jamás una cadena generalista nacional la ha emitido, ofrece una oportunidad única de conocer de manera directa el trabajo que les encumbró. Se trata además de la única edición posible: en el idioma en que fue concebido, en versión original subtitulada. La edición de la serie va acompañada de interesante material relacionado, como la primera aventura cinematográfica del grupo: ***Se armó la gorda*** (***And Now, For Something Completely Different***), realizada después de la segunda temporada. El *film* recoge en pantalla gigante momentos del programa como el *sketch* del loro, las Abuelas del Infierno que aterrorizan a la juventud, el hombre con un magnetófono en la nariz o la canción del leñador cuyo coro de policías montadas del Canadá descubre en los sucesivos versos que el viril solista canta una alabanza al transvestimiento.



Tras él, tenemos el especial ***Monty Python at the Hollywood Bowl***, grabación de una obra de teatro que comprime también varios años de serie con la que el grupo recorrió medio mundo a principios de los ochenta, y un especial americano, ***Monty Python's Parrot Sketch Not Included***, presentado por **Steve Martin**, que recoge los momentos más aclamados en los *USA*.





Sin dios ni amo.

El humor de los *pythons* puede ser calificado de muchas maneras que posiblemente no aciertan para nada. Al análisis somero revela componentes explosivos en partes desiguales:

-Échese un buen chorro de surrealismo (los policías-hada que detienen criminales con sus varitas mágicas o las señales de Dirección Obligatoria a la Izquierda que aterrorizan a los peatones).

-Añádase una cantidad indecente de absurdo puro (la Danza del Pescado Abofeteador, donde un militar baila frente a su superior abofeteándole con una sardina hasta que éste contraataca con un atún).

-Sazónese con pizcas de la sátira más dura (el concurso de TV *Chantaje*).

La comedia *pythoniana* es un juego de choque. Crea expectativas con la misión de destrozarlas. Es siempre inesperada, sorprendente, muy fresca, y lleva al espectador a terrenos que nunca antes ha pisado. El mismo concepto de *sketch* con planteamiento, desarrollo y desenlace es dinamitado. Los *gags* son abandonados a la mitad, desembocando en otros nuevos, pasando limpiamente por encima del engorroso cliché del *punchline* (frase final colofón). Los métodos de ruptura van desde la caída de un peso de 16 toneladas sobre el protagonista hasta la irrupción violenta en la habitación de los personajes del siguiente *sketch*. Responsabilidad de **Terry Gilliam** son los desquiciados enlaces animados que impulsan el show en direcciones imprevisibles, careciendo de cualquier clase de estructura fija (la careta de entrada y los títulos de crédito pueden irrumpir en cualquier momento). Pero esa actitud subversiva no es sólo estructural, sino también de contenido. El *Circo Volante* acomete contra toda autoridad política o moral: la policía, el ejército, la Reina de Inglaterra, la Iglesia, el té de las cinco; todo lo que respira, se arrastra y creemos inexpugnable.

Las cuatro temporadas.

-Primera serie ('69-'70): contiene el celebrado sketch del loro, en que **Cleese** es el indignado comprador de un loro muerto y **Palin** es el dueño de la tienda que intenta convencerle de que sólo está dormido. Además, encontramos el chiste más gracioso del mundo, de tal potencia que el oyente se desploma de risa y muere. Traducido al alemán, puede ser utilizado como arma secreta contra los nazis, que, al parecer, están trabajando en su propio chiste desde que perdieron la guerra en 1945. También aquí está el concurso donde Mao, Lenin, Karl Marx y el Che Guevara compiten contestando preguntas sobre la liga inglesa de fútbol para ganar una sala de estar completamente amueblada.

-Segunda serie ('70): los devotos la consideran como la mejor. En ella aparecen el celebrado Ministerio de Andares Extraños y la Inquisición Española, el trío de cardenales vestidos de escarlata que entran a la carrera en los contextos más incongruentes (*Nobody expects the Spanish*

THE PYTHONS

Crecidos en la segunda posguerra mundial, época de esplendor en la radio, llegaron a las universidades de Cambridge y Oxford por su propio esfuerzo desde familias de clase media-baja y colegios modestos en los que destacaron por su brillantez. Sus orígenes profesionales están muy enraizados en el teatro universitario.

SECTOR CAMBRIDGE:

JOHN CLEESE

Se dice que Cambridge produce tipos pragmáticos y cabezotas. Parece la descripción de **Cleese**. Hizo célebre el presentador que, siempre en escenarios bizarros, anunciaba el paso a "algo completamente diferente", pero, sobretodo, al secretario del Ministerio de Andares Extraños. Su carrera como actor y guionista ha dado memorables frutos en TV (***Faulty Towers***) y cine (***Un pez llamado Wanda***). Su comedia, lógica y ordenada, está brillantemente orquestada en su aparente caos, consecuencia de una escritura y un *timing* muy severos.

GRAHAM CHAPMAN

Finalmente el cáncer le venció en 1989, pero su serio problema de alcoholismo hizo temer a sus compañeros durante años. Su homosexualidad provocó estúpidas polémicas. Creó los personajes del razonable británico fumador de pipa y del indignado coronel del ejército que irrumpía en medio del *sketch* pidiendo que fuera instantáneamente detenido con el argumento blindado de que era tonto. Se le recordará como Brian y el Rey Arturo.

SECTOR OXFORD:

MICHAEL PALIN

Oxford es conocido como el hogar de las causas perdidas, donde se produce idealistas, lo cual parece referirse directamente a **Palin**. Impersonó al Eremita, el tipo andrajoso y peludo que, tras superar incontables peligros, caía frente a cámara dispuesto a referir su aventura, pero desfallecía tras la primera palabra (*It's...!*). Su carrera como actor y guionista ha sido de las más exitosas del grupo. Ha escrito y protagonizado series dramáticas de gran éxito (**The Missionary**, **A private Function**...), gozando de gran popularidad personal.

TERRY JONES

Aunque torpón y muy galés, acabó siendo conocido por su caracterización de la irritante y gritona ama de casa inglesa. Sin embargo, su más absurdo personaje es el organista desnudo del concurso *Chantaje*. Posteriormente ha escrito cuentos infantiles y dirigido filmes de fantasía (***Erik, el Vikingo***). De humor salvaje, anárquico, a golpe de martillo, sus diferencias de concepto con **Cleese** fueron fundamentales para la sinergia del grupo.

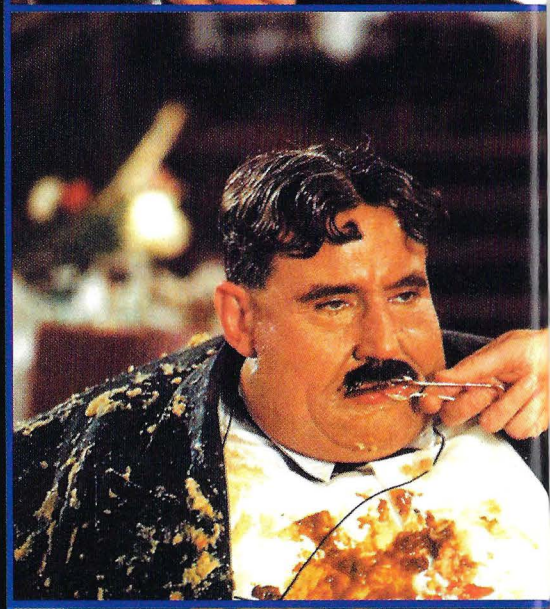
PAREJA DE INDIVIDUALIDADES:

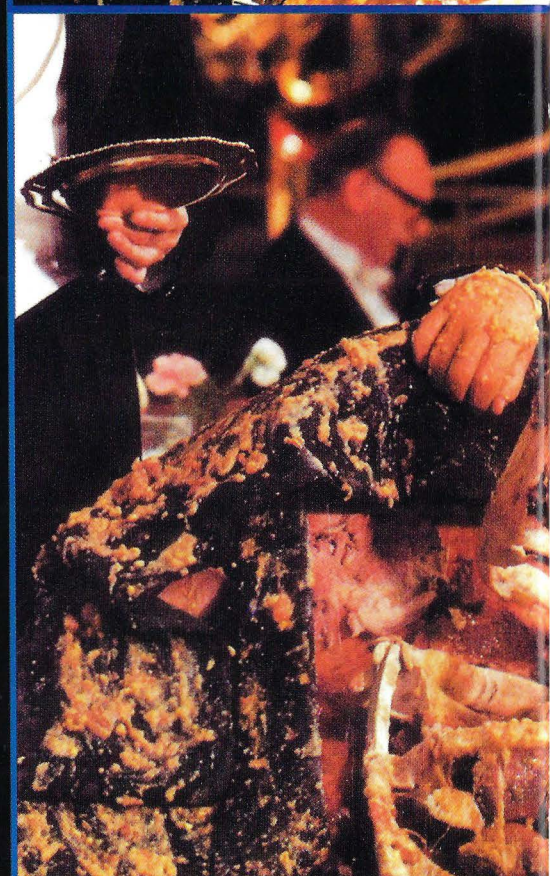
ERIC IDLE

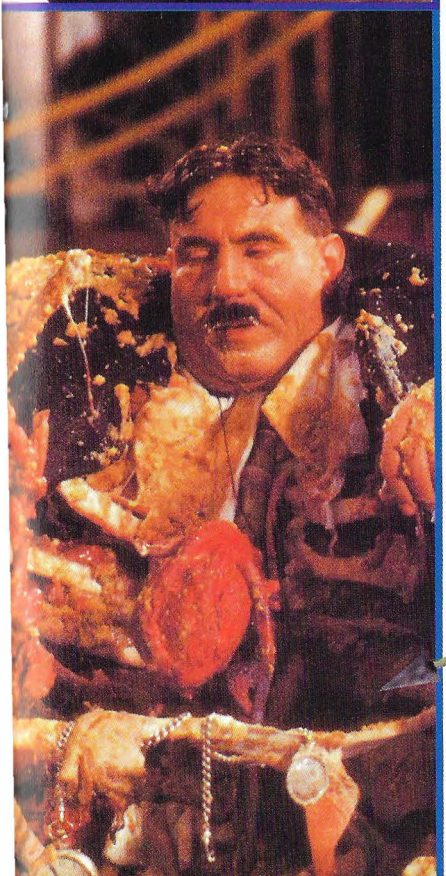
Llegó a Cambridge más tarde y sus orígenes como huérfano le movieron hacia la individualidad. Su humor está basado en el lenguaje: verbo rápido y agudo, juegos con la lógica de la lengua. Representó tipos solitarios con alguna particularidad bizarra, como el hombre que sólo habla en anagramas (y prepara una versión anagramática de Hamlet –Thamle-) o el tipo raro de pub que intenta sonsacar información sobre la vida sexual de los matrimonios ingleses porque es virgen.

TERRY GILLIAM

El amigo americano. Inicialmente se mantuvo en la sombra, con un crédito aparte en los títulos finales, pero pronto hizo apariciones como actor y fue reconocido como miembro. Su humor viraba hacia un absurdo total que los demás no osaban. Como director ha resultado una de las figuras más respetadas del cine fantástico actual. Entre sus filmes se cuentan ***Brazil***, ***El Rey Pescador***, ***Doce Monos***, ***Miedo y Asco en Las Vegas***,...



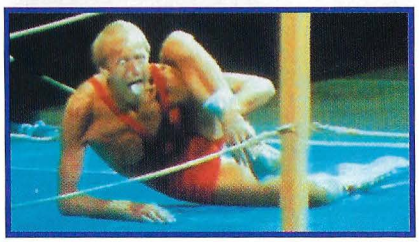




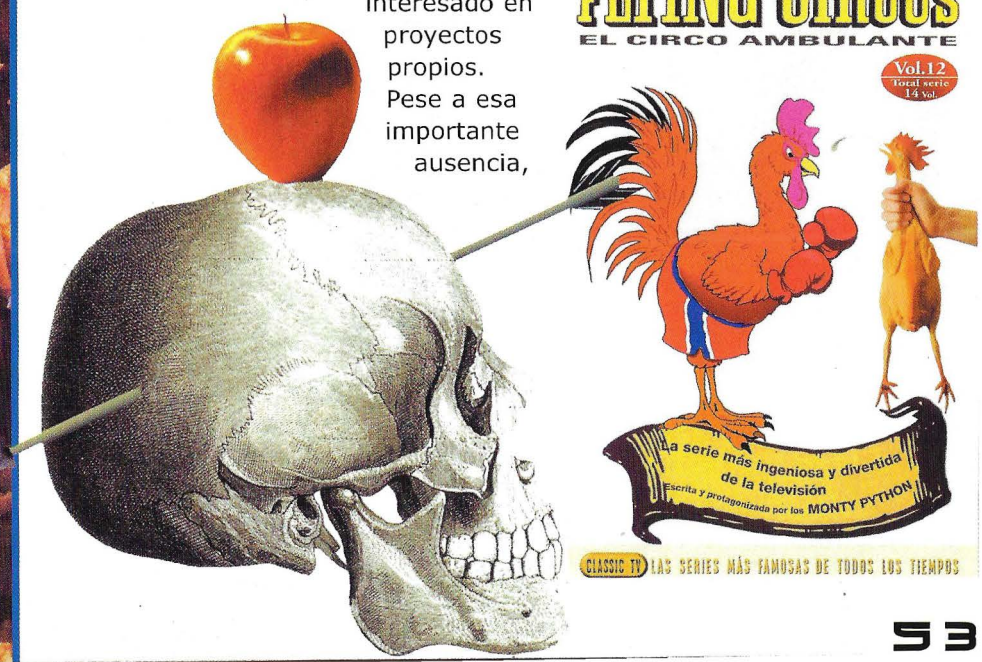
Inquisition...!). En su primera intervención intenta torturar a una actriz con la bandeja de un lavajillas. Otras perlas son el Show de Atila, el Huno (y la Sra. Atila) o la versión de Cumbres borrascosas en señales de barco y Duelo de Titanes en código morse.

-Tercera serie ('72-'73): El Escándalo. Los sectores conservadores ingleses no aguantaban más. Aquí se encuentran joyas como el concurso de Resumir a Proust (cuya palabra final -*masturbación*- puso la serie al borde de la suspensión) o la Teoría del Brontosaurio de Ana Alce (señorita), un inconmensurable **Cleese** vestido de científica solterona que, entre aclaración de garganta y esputo, expone su tesis: los brontosaurios tienen un extremo estrecho que se ensancha por el centro para volver a estrecharse al final. El *sketch* del sucio vicario que intenta vender el cadáver de su madre se colocó en último lugar del último episodio con consciencia del lío que iba a armar. Y se armó.

-Cuarta y última serie ('74): sólo tiene 6 episodios a causa del abandono de **Cleese**, más interesado en proyectos propios. Pese a esa importante ausencia,



sin embargo, la calidad del show se mantiene. Muestra de ello es el *sketch* del médico cuya enfermera apuñala a los enfermos o el estudio botánico que descubre para la humanidad el sorprendente árbol andante de Dahomey. También encontramos una interesante velada de boxeo *post-mortem* y se nos alerta de lo difícil que es hoy en día comprar una buena hormiga y de cuán aficionados son estos simpáticos animales a las lecturas públicas de poesía.

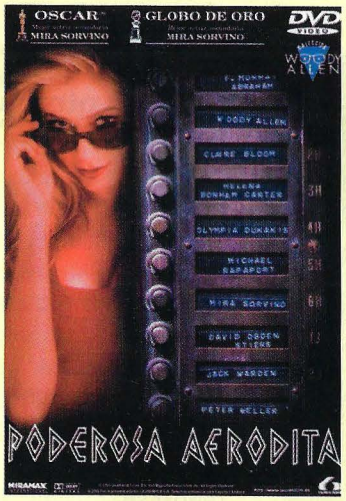


Si te Sientes Condicionado con tus Herramientas Multimedia...

...Ahora no Tendrás Límite

ARES multimedia CyberLink

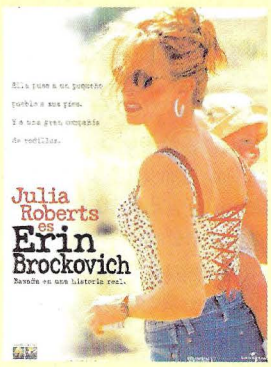
Colección Woody Allen (Lauren)



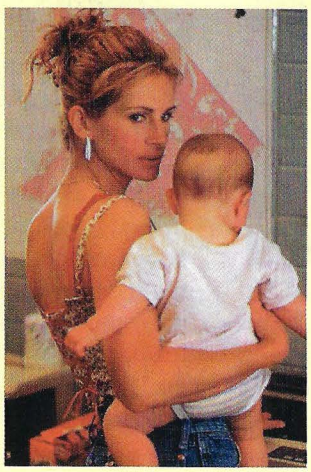
Salen al mercado seis títulos de la filmografía de **Woody Allen** en DVD, cubriendo una ausencia que ya comenzaba a ser preocupante. El mercado del DVD se ha orientado desde su nacimiento hacia producciones espectaculares, despreciando en cierta forma otro tipo de cine con tanta o más validez que éste, como es el cine de autor. Y si hay un autor emblemático en el cine contemporaneo americano es **Woody Allen**. Junto a Scorsese y pocos más es uno de los últimos genios vivos de la generación de cineastas que surgió a finales de los 60. Después de aparecer el mes pasado tres de sus obras mayores, ***Annie Hall***, ***Manhattan*** y la reciente ***Acordes y desacuerdos***, Lauren edita ahora cinco de sus títulos más recientes más el documental que realizó **Barbara Kopple**, ***Wild Man Blues***. Las películas, que salén al económico (tratándose de un DVD) precio de 2.995 ptas. son ***Balas sobre Brodway***, ***Poderosa Afrodita***, ***Todos dicen I love you***, ***Desmontando a Harry*** y ***Celebrity***. Estas películas pertenecen a una de las etapas más interesantes de **Allen**, en la que alejado ya de experimentos formales tipo ***Zelig*** (valiosísimos, por otra parte) y de acercamientos a **Bergman** como ***Otra mujer*** o ***Septiembre*** (prescindibles), el director se centra en su labor de cineasta y busca una y otra vez LA PELÍCULA, aquella que se acercará a la perfección, y hará de él el **Fellini** que siempre quiso ser. Mientras no lo consiga, nosotros podemos seguir disfrutando de las películas del genio más prolífico de Manhattan.

1 cara.
2.0
Cas - Cat - Ing
Cas - Ing
1.85:1 (Compatible 16:9 y 4:3)
Ficha técnica, artística y de doblaje, spots y trailers, información sobre la producción de la película, biofilmografía de Woody Allen.

Erin Brockovich (Columbia)

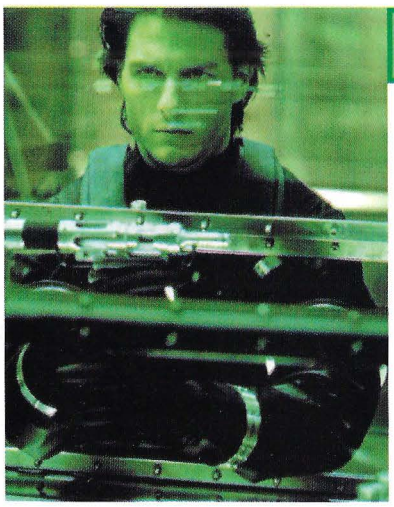


Esta película es lo que parece. Una película de **Julia Roberts**. No hay que engañarse pensando en la excelente dirección de **Stephen Soderberg** (***Sexo, mentiras y cintas de vídeo***, ***Un romance muy peligroso***), o en el dinámismo del guión. Ésta es una película de estrella, y la estrella es ***Julia Roberts***. En ese sentido hay que reconocer que cuando quiere la chica está convincente, y no duda en lucir escotes de vértigo porque "*así lo exige el guión*". Lo único que no consigue es que recordemos que la protagonista era una tal Erin Brockovich, porque, admitámoslo, el mejor papel que esta chica sabe interpretar es el de **Julia Roberts**.



1 cara.
5.1
Cas - Ing - Ita
Cas - Ing - Ita
1.85:1
Trailer, comentarios del director, escenas nunca vistas, Cómo se hizo, biofilmografías del reparto y el documental "La verdadera historia de Erin Brockovich".

la polémica del verano



MI2: otra cuestión personal

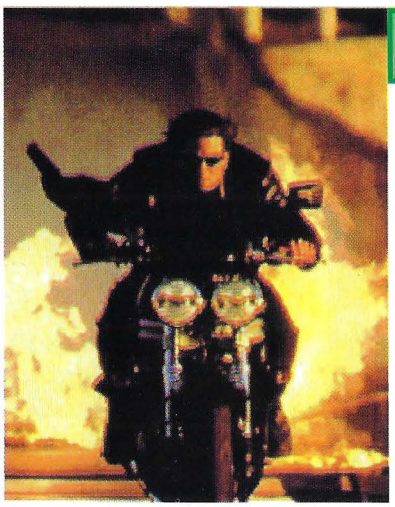
Bien sabido es que las complejas implicaciones de las tramas del cine de acción suelen dificultar la interpretación e incluso la comprensión de muchas producciones del género. ***MI2*** hace una fundamental aportación a la humanidad con la solución definitiva a este problema. La expresión "línea argumental" es tomada al pie de la letra por su guionista, cuyo segundo truco genial es repetir la mencionada línea (Sujeto+Verbo+Predicado) en boca de los diferentes personajes para eliminar todo rastro de posible ambigüedad.

Por otra parte la inspirada interpretación de los actores, con **Thandie Newton** a la cabeza, cuyo futuro en el mundo del cine americano está asegurado, sólo se ve empañada por la molesta intervención de un actorcillo desconocido llamado **Anthony Hopkins**, que por suerte sólo sale cincuenta segundos al principio y algo más de veinte al final.

Para acabar, hay que lamentar que el cambio horario provocado por el viaje al lugar principal de rodaje, Australia, provocara una crisis de sueño en el director, **John Woo**, que sólo consiguió superar al empezar a rodar los últimos cuarenta minutos, habiendo sido sustituido hasta entonces por algún director americano de rebajas o por el chico de los cafés.

No entrar hasta bien pasada una hora y media. Se entiende igual y, ya que va uno a divertirse, más vale ir directo a lo más fantasma.

Marcos Jaen

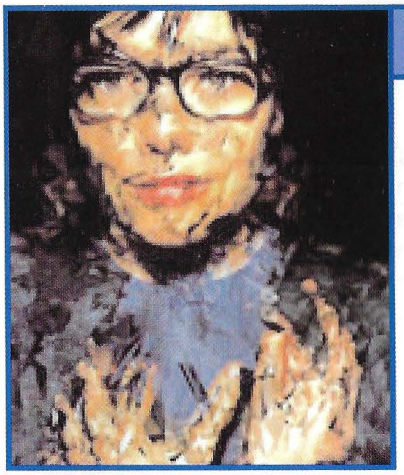


MI2

Es una película de **Jonh Woo**. Es una película con **Tom Cruise**. Y además es la secuela de una de las películas de acción más importantes de los noventa. Así que qué es lo que esperáis, ¿algo parecido al manifiesto **Dogma**?. No, tenemos una simple excusa argumental, que no creo que interese a los guionistas, ni a la gente que va a ir a verla, que sirve de pretexto para los habituales delirios visuales del director (persecuciones imposibles, tiroteos a cámara lenta y por supuesto palomas), logrando lo que pretende, un divertimento para pasar dos horas de la forma más entretenida, algo que consigue y de sobras. El único aspecto negativo es que concentre toda la adrenalina en la segunda hora, siendo la primera una especie de película de James Bond, pero bien rodada, que aunque no aburre, y tiene secuencias tan impacientes como el prólogo o los títulos de credito. Se echa de menos algo de movimiento, además de la tan comentada secuencia de la Semana Santa, (vale, no es así, ¿pero a que es chula?).

En fin, si no quieres ver una gran película de acción, más vale que vayas a algún cine que pongan algo de Bergman.

Angel Cuenca



Bjork: Selmasongs

Nos llega la nueva obra de la islandesa, un disco tan atípico como ella. Bajo la etiqueta de banda sonora de la película de **Lars Von Trier** ***Dancer in the dark***, se esconde una obra que se adivina como única en lo que a colaboración entre cine y música se refiere. La música que **Bjork** ha compuesto para la película evidencia más que nunca que la autoría de una película es algo colectivo, y que **Bjork** es tan responsable de los aciertos del film como el danés.

Bjork ha perdido parte del control que tiene sobre su obra al trabajar en el contexto de una banda sonora, pero por otro lado esta circunstancia ha conferido una gran homogeneidad a la música incluida (aunque homogeneidad no es precisamente lo que más le falte a la autora de... ***Homogenic***).

Las canciones son un extraño collage en el que pasajes instrumentales de cuerdas se mezclan con ritmos imposibles que nacen de sonidos aparentemente cuotidianos: una pelota que rebota en el suelo, las máquinas de una linea de montaje,... todo confluye en unas canciones que todo hace pensar tomarán altura cuando veamos las escenas de la película de que proceden. **Para fans de Bjork en general, y de los musicales arriesgados en particular.**

Xavi Serra

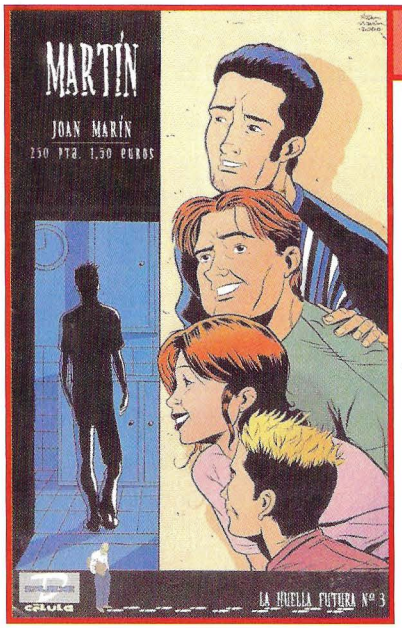
"Live at the Greek" Jimi Page & The Black Crowes

Blues, blues, blues... es la única palabra que viene a la mente para describir el espíritu que insuflan **Page** y los **Crowes** al legado de **Led Zeppelin**. Esto no es un producto revival para nostálgicos del rock setentero, ni un intento de recuperar popularidad uniendo dos generaciones en un solo grupo: esto es solo rock´n´roll, siete músicos tocando juntos, disfrutando, dejándose llevar por la música que aman.

"***Live at the Greek***" es además un disco especial por haber sido el primero de una banda importante (y los **Black Crowes** todavía lo son) que ha estado disponible via internet durante un largo espacio de tiempo con antelación a su edición discográfica. Esto provocó un estado de ansiedad cercano al histerismo en muchos de los fans de los **Black Crowes** y **Led Zeppelin** que no podían soportar la idea de no tener en sus manos este documento histórico.

En un registro muy cercano a **Robert Plant, Chris Robinson** canta los temas de **Zeppelin** y otros estándares del R&B como si llevara toda la vida haciéndolo. Y de hecho así es: los **Black Crowes** llevan toda la vida tocando rock, unas veces decantándose por el rithmin & blues de unos **Stones** (o **Faces**, o **Allman Brothers**) y otras dejándose llevar por un espíritu más de improvisación propio de unos **Grateful Dead**. Nunca que yo sepa habían tocado los **Crowes** un solo tema de los **Zeppelin**, ni nadie los había relacionado directamente. No hacía falta. Ambos son hijos bastardos de la misma madre: el blues. **Para gente que ame a Led Zeppelin, el rock o la música en general.**

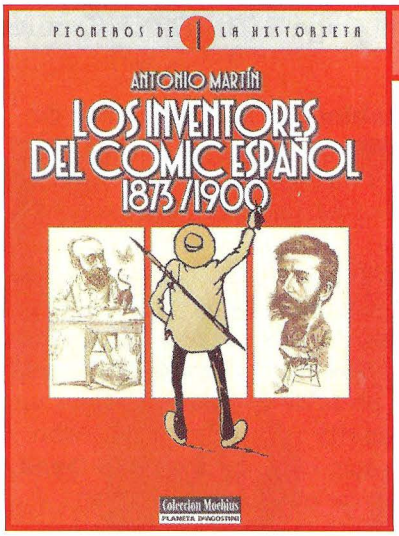
Xavi Serra



MARTIN

Este cómic, publicado por **Dude Comics** dentro de su colección ***Huella Futura*** y obra del valenciano **Joan Marín**, responde claramente a los rasgos estilísticos clásicos de los *Slice of life*, es decir, de los *fragmentos de vida*, característicos del cómic independiente norteamericano. Con claros precedentes cinematográficos en las obras de **Kevin Smith**, como por ejemplo, ***Persiguiendo a Amy***, y de cómics como ***Freaks in Love***, el autor... Basta. Que si bien es cierto todo lo dicho, una lista de referentes e influencias poco nos dirán de ***Martín*** y de lo que su autor consigue con él. ***Martín*** es un cómic sencillo, sin pretensiones. Con una narrativa sólida -aunque mejorable- y con un dibujo que no ha alcanzado aún la plena madurez, ***Martín*** pretende presentarnos unos personajes e implicarnos en la historia. Lo consigue de sobras. Un par de escenas, una fiesta, una despedida, y no cuesta demasiado sentir esa leve nostalgia que precede a todo viaje. ¿Ah? Que eso es un *Slice of life*. Vale, pues entonces sí: Es un *slice of life*. Ahora ya podéis copiar la lista de referencias: **Bagge**, **Hernández**, **Clowes**... Al fin y al cabo, es lo de menos.

David Domínguez



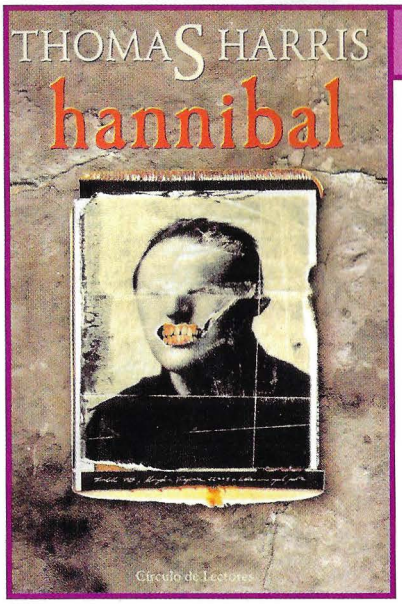
LOS INVENTORES DEL CÓMIC ESPAÑOL 1873/1900

Habiendo como hay una moda de publicar libros sobre cultura popular, sorprende constatar la ausencia de libros sobre historieta. Y de los que hay, la mayoría se centran en el cómic extranjero (concretamente el norteamericano) y muy pocos en el español. Por ello, es muy de agradecer esta vuelta de Antonio Martin al redil de la redacción de libros sobre la historia de la historieta española, por ser algo de lo que escasea el medio: un profesional que trabaja con los materiales en la mano, que siempre da datos y fechas fiables y que dispone de una biblioteca envidiable.

Este primer libro de una supuesta serie de diez volumenes dedicados a los pioneros de la historieta española resulta de agradecer, aunque sólo sea por las 96 págs. de historietas de autores como Mecachis, Mestres o Pellicer. Las diecisiete páginas de prólogo, transcripción de una conferencia del autor, rematan hermosamente el conjunto, aunque muchos habrían preferido un texto más extenso.

El resultado es un bello muestrario de excelentes cronistas de una época que se expresaban mediante el dibujo. Si bien es una obra de interés limitado a unos pocos, no puedo mejos que encarecer a los desinteresados a que prueben a echarle un vistazo. Porque no hay nada más apasionante que asomarse a otra época, y la historieta siempre ha sido el vehículo ideal para hacer eso.

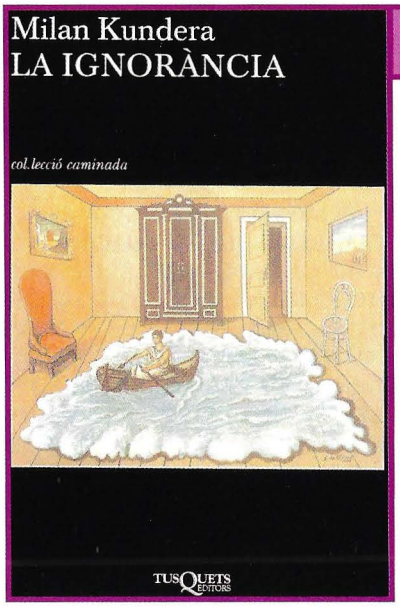
Lorenzo F. Díaz



Hannibal. Thomas Harris

Esperada continuación de ***El silencio de los inocentes***, la novela en que se basó **Jonathan Demme** para realizar su oscarizada obra ***El silencio de los corderos***. ***Hannibal*** es una de las novelas más esperadas de los últimos años, y hay una gran expectación alrededor del proyecto cinematográfico que gravita en su órbita. El título ya nos indica quién es el motor de ésta novela: el doctor Hannibal Lecter. Por fin Lecter deja de ser ese atractivo y magnético personaje secundario y adquiere un protagonismo que el público reclamaba desde su prímera aparición en **El Dragón Rojo.** Pero ese protagonismo juega en contra de la novela: donde antes se insinuaba, ahora se muestra; en vez de ser un personaje misterioso e inexplicable, casi inhumano, ahora se profundiza en su personalidad, se le dota de una motivación psicológica un tanto simplista (un horrible trauma infantil) y se pierde parte del encanto. Pero no deja de ser un ejemplo de ritmo y narrativa que se deja leer con gran fluidez. Y además cuenta con un final realmente arriesgado, que no creo que usen en la película. **Para amantes del buen thriller y caníbales aficionados en busca de una guía de estilo.**

Xavi Serra



LA IGNORANCIA: KUNDERA SOBRE LA MEMORIA

1- Una novela de un checo (miedo).

2- La crítica lo considera el autor vivo más importante del momento (terror).

3- Va camino meteórico del Nobel de Literatura (¡pánico!). Sí, sí y sí. No vamos a negar evidencias como pedradas en el ojo.

Pero también es cierto que:

4- si no dejamos que lo anterior nos asfixie porque sí, veremos que ésta no es más que una historia de personas a las que les pasan cosas. Y eso es algo muy poco sobrenatural a lo que estamos bastante acostumbrados.

Si nos gustó **Kirk Douglas**-Ulises haciendo pasar una flecha por doce anillos de hachas, no tienen porqué asustarnos Irena y Josef, dos emigrados de la invasión soviética que vuelven a Praga tras la caída del comunismo para descubrir que puñetera falta les hacía volver. **Kundera** usa el argumento como trampolín hacia sus habituales digresiones, aquí sobre la memoria, el olvido o cómo la percepción humana está determinada por las características de su existencia (la limitada duración, por ejemplo). Explica unas cuantas aventuras y de paso enseña filosofía. Nada más cómodo, entretenido ni, desde luego, barato. Con el atractivo añadido de ser la primera edición mundial (en castellano y catalán) por deseo del autor.

Que no cunda el pánico. Si este señor ha podido escribirlo, tú puedes leerlo sin que te explote la cabeza. Él no es Dios ni tú un mejillón.

Marcos Jaén

"DEJADNOS TRABAJAR EN PAZ"

SUPERHÉROES SINDICADOS EN PROTESTA

EN SU SERVICIO DE LÍNEA 900, MI RATÓN VENTRÍLOCUO ACUDE A LA LLAMADA DE COMPROMISO DE LA ASOCIACIÓN DE SUPERHÉROES COMUNITARIOS

NOS RECIBE Y ATIENDE AMABLEMENTE SU PRESIDENTE, EL INEFABLE HOMBRE MORTADELA (DE BOLONIA), DE QUIEN OFRECEMOS UNA APASIONANTE ENTREVISTA.

MI RATÓN VENTRÍLOCUO: Parece que hoy no hay mucha gente en la asociación. ¿Hay crisis en el sector?

MORTADELAMAN: Pues sí, esto ha perdido mucho. Antes nos reuníamos todos aquí los domingos y jugábamos al dominó, y hasta hacíamos un bingo una vez al mes. Siempre ganaba el **Sargento Amapola** con sus temibles poderes perfumatorios. Ahora hay mucha dejadez y, francamente, se pierde la ilusión. El problema es la informática: los niños salvan a la humanidad por ordenador tres o cuatro veces al día y pierden el respeto a la profesión. Luego está el tema de la intromisión profesional, porque, vamos a ver, ¿le digo yo al panadero como tiene que hacer el pan? Pues ¿a qué tiene que venir aquí la Policía Nacional a decir como se mantiene la seguridad civil?

Pero eso no debe ser un problema local, sino bastante extendido.

En absoluto, amigo mío. En los Estados Unidos no pasa. Cuando vamos a las convenciones en San Diego, explicamos todo esto y no se lo creen.

EL AMIGO AMERICANO

*¿Es que hace falta en el mercado europeo una figura carismática y aglutinadora que acalle todas las críticas como, por ejemplo, la del **Capitán América**?*

¿El **Capitán América**? ¡Menudo ejemplo! ¡El capitán América es un facha y se enrolla con todas las becarias! ¡La Patrulla-X! ¡Esos sí que son gente maja de los que hay que aprender! Como son un montón, siempre están de fiesta. Lo que pasa es que según el momento a **Cíclope** y **Lobezno** les da el mal rollo mutante, que si estoy perseguido, que si nadie me quiere, y es para decirle: "*mira, niño, vete para casa*", porque de ahí no lo sacas.

El Inefable Mortadelaman, un hombre y un voto, nos muestra la comodidad de su refugio secreto en la nevera de los Martínez.

GRANDES CLAVES EMPRESARIALES: EL PELIGRO

SEA SINCERO. ¿TIENE MUCHO PELIGRO LA HUMANIDAD?

PELIGRO LO QUE SE DICE PELIGRO, AQUÍ EN EUROPA NO HAY MUCHO. EL PELIGRO PROPIAMENTE DICHO SE DA EN LAS MEGALÓPOLIS AMERICANAS TIPO NUEVA YORK, GOTHAM CITY... TODO EL TEMA DE LAS AMENAZAS CÓSMICAS LO LLEVAN EN LOS ESTADOS UNIDOS. AQUÍ SE ESTÁ TRANQUILO. POR ESO PODEMOS DEDICARNOS A NUESTRAS COSILLAS. YO, POR EJEMPLO, SOY CHARCUTERO...

Aunque las amenazas mundiales arrecien, en la atestada sala de dominó, mus y bingo de la ASC siempre hay alegría y buen humor.

UN SECTOR EN GRAVE CRISIS

SOBREVIVIR HOY: UNA HISTORIA VERDADERA

¿Cómo se gana la vida el superhéroe comunitario?

Bueno, esa es la clave del problema. De momento vamos haciendo. Sobretodo organizamos actividades para estudiantes y tercera edad, para acercar un poco a la gente la problemática del superhéroe. Por ejemplo, ahora **La Fabulosa Mujer Pommes Frites** está dando unos cursos muy entretenidos de vuelo con capa y está teniendo un lleno completo. Pero sólo para cubrir gastos tenemos que hacer malabarismos. Sin ir más lejos, en este cursillo, las capas que usamos nos las ha dejado Federico, el del bar de la esquina. Como le han retirado el permiso de la terraza, le sobran manteles. Y en vez de hacer las prácticas en una pista cerrada del aeropuerto, como tendría que ser, tenemos que hacerlas aquí mismo, en el tejado del edificio. Por suerte la calle de delante es ancha y hay espacio para remontar el vuelo.

¿Pero todo eso no es un poco peligroso para los estudiantes?

Hombre, para eso firman toda la documentación antes.

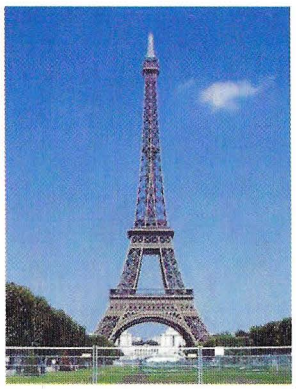
ASC: UN POCO DE HISTORIA

Repasamos brevemente los años fundacionales de la controvertida Asociación de Superhéroes Comunitarios.

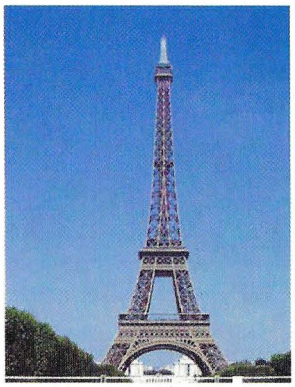
La **Asociación de Superhéroes Comunitarios** nació por iniciativa ítalo-francesa, pero fue motivada por la necesidad. El malvado **Doctor Komemokox**, heraldo de los mares, amenazó con envolver la *Tour Eiffel* con uno de sus *megacrêpes suzette* anti-ozono y la Torre de Pisa con una superpizza *Quatro Stagioni* anti-queso *Provolone*. Entonces, las dos figuras punteras del superheroísmo ítalo-franco decidieron proponer una alianza a compañeros comunitarios cuyas trayectorias habían discurrido paralelas, pero nunca coincidentes ni secantes, y mucho menos tangentes o cosenoidales. El italiano **Hombre Baba**, actual delegado de admisiones, y el francés **Cocowawaman** consiguieron reunir en el ya célebre *Bistrot de la Madelaine*, en Suiza, a la flor y nata del superheroísmo europeo.

En el cuadro que viene después del cuadro que viene después de estas líneas, mostramos la primera e histórica formación de la **Asociación Comunitaria**.

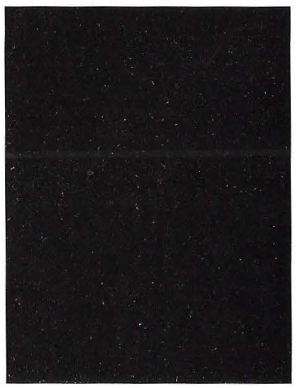
CUADRO COMPARATIVO DEL ESTADO DE LA TOUR EIFFEL EN EL CONFLICTO KOMEMOKOX (o un poco antes)



La *Tour Eiffel*, antes de los hechos.



La *Tour Eiffel*, un poco más tarde, pero aún antes de los hechos.



La *Tour Eiffel* la noche que saltó el automático.

EL MANIFIESTO

Por Mortadelaman

BUENAS TARDES A TODOS USTEDES Y DISCULPEN MI INTROMISIÓN EN SUS HOGARES. QUISIERA APROVECHAR LA OCASIÓN PARA DENUNCIAR UNA INJUSTICIA LABORAL. LOS SUPERHÉROES COMUNITARIOS ESTAMOS MUY DEJADOS POR BRUSELAS. NO NOS DAN NINGUNA AYUDA Y LA ASOCIACIÓN SE MANTIENE GRACIAS A LA ILUSIÓN DE LA GENTE QUE VIENE Y DICE QUE MUY BIEN, QUE VENGA, QUE ADELANTE... NO HAY MÁS QUE VER A LOS AMERICANOS, CON ESAS MANSIONES Y REFUGIOS SECRETOS Y CON ESOS CACHARRITOS DE ALTA TECNOLOGÍA. NOSOTROS NO PEDIMOS LUJOS NI TRATO ESPECIAL; SÓLO TRAJES LIMPITOS Y PLANCHADOS; EQUIPAMIENTOS PARA ENTRENAR, NO SÉ, UNAS PLANCHAS DE ACERO PARA ROMPERLAS CON LOS DIENTES... BUENO, Y PARA ACUDIR A LAS AMENAZAS, UN COCHECITO PEQUEÑO O UNA MOTO CON SIDECAR, QUE AHORA NOS GASTAMOS UNA PASTA EN TARJETAS DE AUTOBÚS Y ENCIMA LLEGAMOS TARDE...

LA CAPITANA MÓSTOLES

Sus poderes píos le fueron transmitidos por **San Asdrúbal**. Le permiten sintetizar en el aire y manejar a su antojo las temibles Tortiyapapas que detuvieron a los **Piojos Marcianos Biónicos de Tipitipá**.

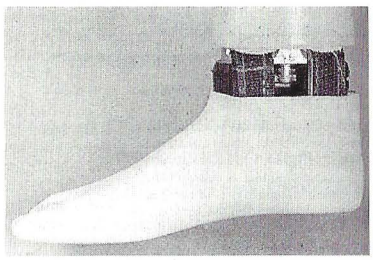
http://www.boquerone.org

Increíble y sorprendente Tortiyapapas de la Capitana Móstoles.

EL PENSIONISTA NINJA MUTANTE

Uno de los primeros héroes europeos, volvió de su retiro en su refugio secreto en un dispensario de la Seguridad Social, esperando unas recetas. Se enfrentó y venció en solitario al terrible **Comandante Chochona** y sus **Pornonáutas Siderúrgicos** con la única ayuda de sus letales Dentaduras Postizas Arrojadizas Ninjutsu.

http://www.socialsecurity.com
email: bonbeft@mibentabuba.?



Otra de las famosas prótesis del Pensionista Ninja.

EL FANTÁSTICO DÚO PAPABRAVA

Super Pejcaíto Frito y su ayudante, la fabulosa **Chica Mejillón**, cuyos asombrosos poderes aceitoso y enrojecedor atraparon a la despiadada **Reina Tampax** y su ejército de imparables **Vestales Cibernéticas**.

Unos camarones, sobrinos prepúberes de Super Pejcaíto Frito.

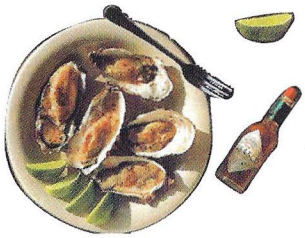


Foto familiar de la chica Mejillón en la cena de fin de año de 1985.

LA CÚPULA

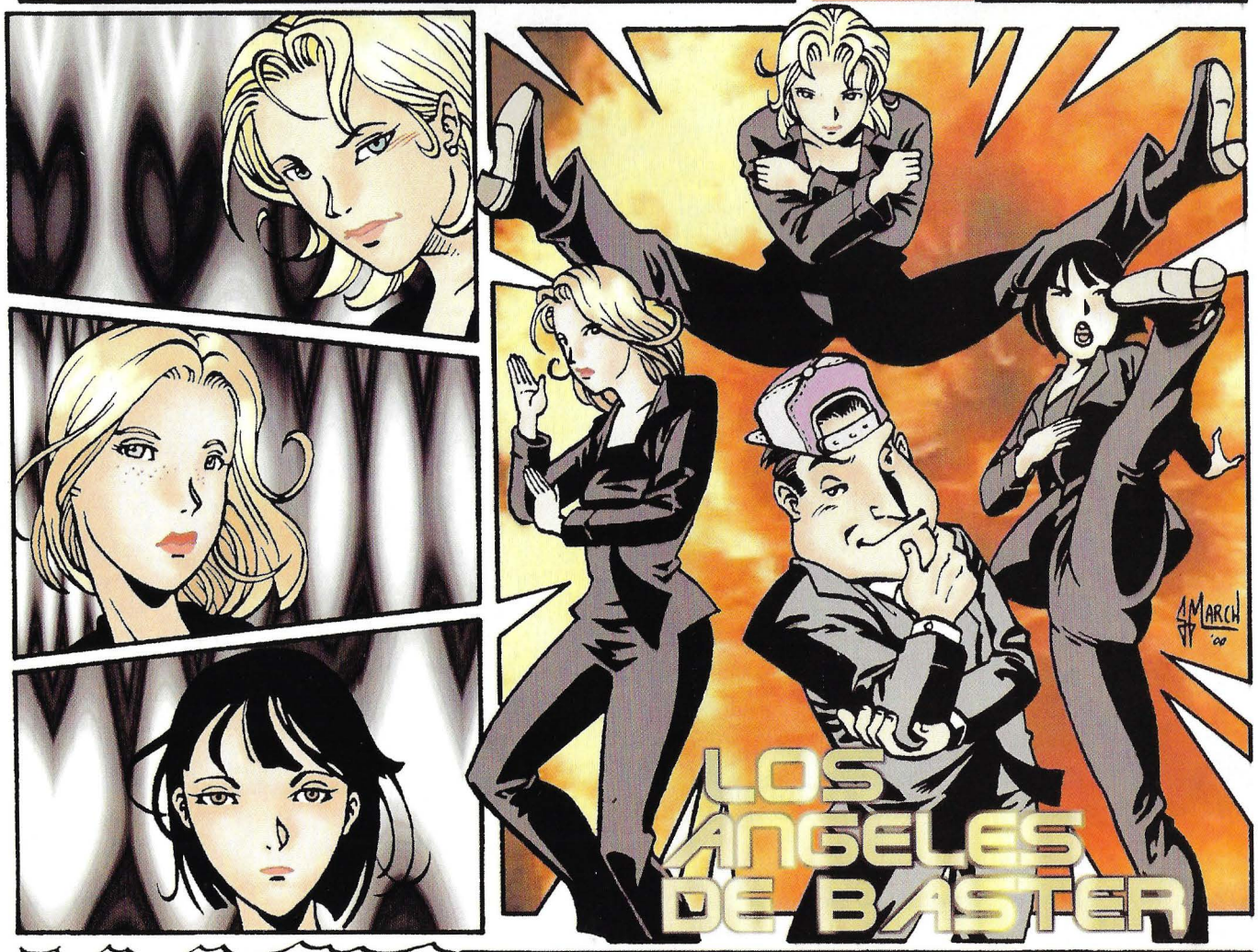
Por último, los dos primeros jefes de la Asociación, cuyo liderazgo le dio tantos momentos de gloria: el **Colegiado Bizarro**, el árbitro sin miedo, y el **Motorista Invertebrado**, cuya leyenda se forjó al impedir la huida de su antiguo camarada, ahora pervertido por el mal, **El Señor de los Piojos,** de la Prisión de Esquizopsicoides Sociopaticoludofrénicos en Estado Medio-alto.

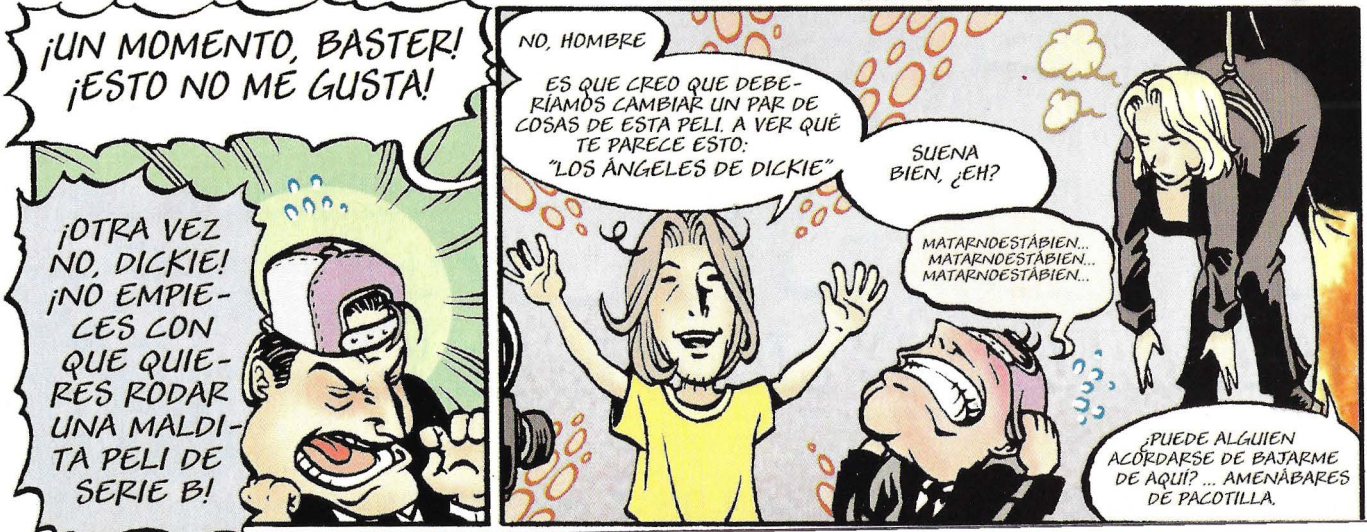
http://www.yastábien.árbitrossinmiedo.es
email: nometoquerpito@kemirrito.com

1- El Señor de los Piojos antes de hacerse malvado.
2- El Colegiado Bizarro.
3- El Motorista antes de invertebrarse.

Momentos de gloria ya tristemente pasados.

POR GUILLERMO MARCH





Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO

CINE

DOSSIER FESTIVAL DE SITGES

TV

SOUTH PARK

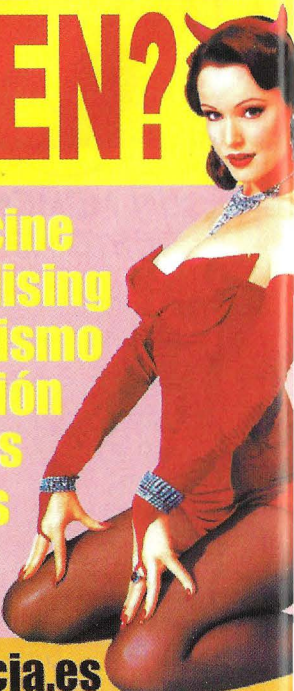
MÚSICA

CÓMIC

NICK FURIA

SERIE B
UN FESTIVAL DIFERENTE

¿QUIERES PASARTELO BIEN?



FREAKS

LA PARADA DE LOS MONSTRUOS

Servicio de venta por correo

comics, cine
merchandising
coleccionismo
ilustración
posters
videos
sci-fi
sexo

C/Ali Bei 10, 08010 BCN - TEL: 93-265-80-05 - E-mail: FREAKS@inicia.es

Boletín de suscripción

DATOS PERSONALES:

Apellidos:
Nombre: **Edad:**
Cargo/Profesión:
Dirección:
Ciudad: **C.P.:**
Teléfono:

Ahorrate 2.000 ptas. suscribiéndote a NeXuS·21 por un año (12 números) por sólo 7.540 ptas.

❑ Sí, deseo suscribirme a **NeXuS·21** a partir del número ____ y recibir los 12 números en mi casa.

NeXuS·21
C./ Mare de Déu de Montserrat, 2
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)

O por teléfono al **93 477 02 50** o envía el cupón por fax al **93 477 22 84**

El importe de la suscripción lo haré efectivo por:

❑ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
❑ Contra reembolso (+300 ptas. de gastos de envío)
❑ Con Tarjeta de Crédito
  ❑ VISA
  ❑ MASTER CARD

Fecha de Caducidad:...../...../.....

N.I.F: _____

Firma:

Nota: El envío se realizará por agencia mensualmente con los gastos de envío incluídos

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior.
16 Mb de memoria RAM (32 Mb recomendado).
Unidad de CD-ROM.
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800x600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revises el manual de *Windows* en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR NeXuS·21

El programa gestor de ***NeXuS·21*** aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en *Windows* o para hacer una instalación manual debe usar la opción *Ejecutar* del Menú de *Inicio* y a continuación escribir:

D:\NEXUS21.EXE
(donde D es tu unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR NeXuS·21

El CD-ROM de ***NeXuS·21*** está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva.
Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de *Ejecutar* (es el triangulito que apunta a la derecha) o hacer un doble clic con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de ***NeXuS·21*** son las siguientes:

VÍDEO

Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de *Varios*.

IMÁGENES

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas de la barra inferior permiten cambiar a la imagen anterior o posterior y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir. Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando en ella con el botón izquierdo del ratón, ésta se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón. Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

MÚSICA

Para que aparte de ver podáis oir cosas interesantes sobre las pelis, juegos o cómics de los que os hablamos en la revista. Los archivos están en formato MP3, por lo que tendréis que instalar el **WinAmp** si no lo tenéis.

VARIOS

Aquí incluimos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de ***NeXuS·21***. Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y músicas de otras secciones de ***NeXuS·21***.
Es recomendable instalar *Media Player* para sonidos y vídeo. También se recomienda instalar el programa *WinZip*, ya que algunos archivos están comprimidos y necesitan de este programa para poder ser utilizados.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de ***NeXuS·21*** hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

FORMATO MP3: El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar *Media Player* o *WinAmp* incluidos en el CD (sección *Varios*).

ARCHIVOS DE VÍDEO: Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar **Media Player**, **Indeo 5** y **QuickTime** (*Varios*). Para poder reproducir los archivos de vídeo y sonido se recomienda ejecutar los siguiente programas de la sección varios:

Windows Media Player
Intel Indeo 5.1
QuickTime para *Windows*
WinAmp (opcional)

Pulsando el botón *Control* al ejecutar un archivo multimedia, se utilizará *Windows Media Player* para reproducir el archivo, independientemente del programa asociado al mismo.

COMIENZA EL ESPECTÁCULO...

PowerDVD™

CyberLink

CyberLink

ABES multimedia

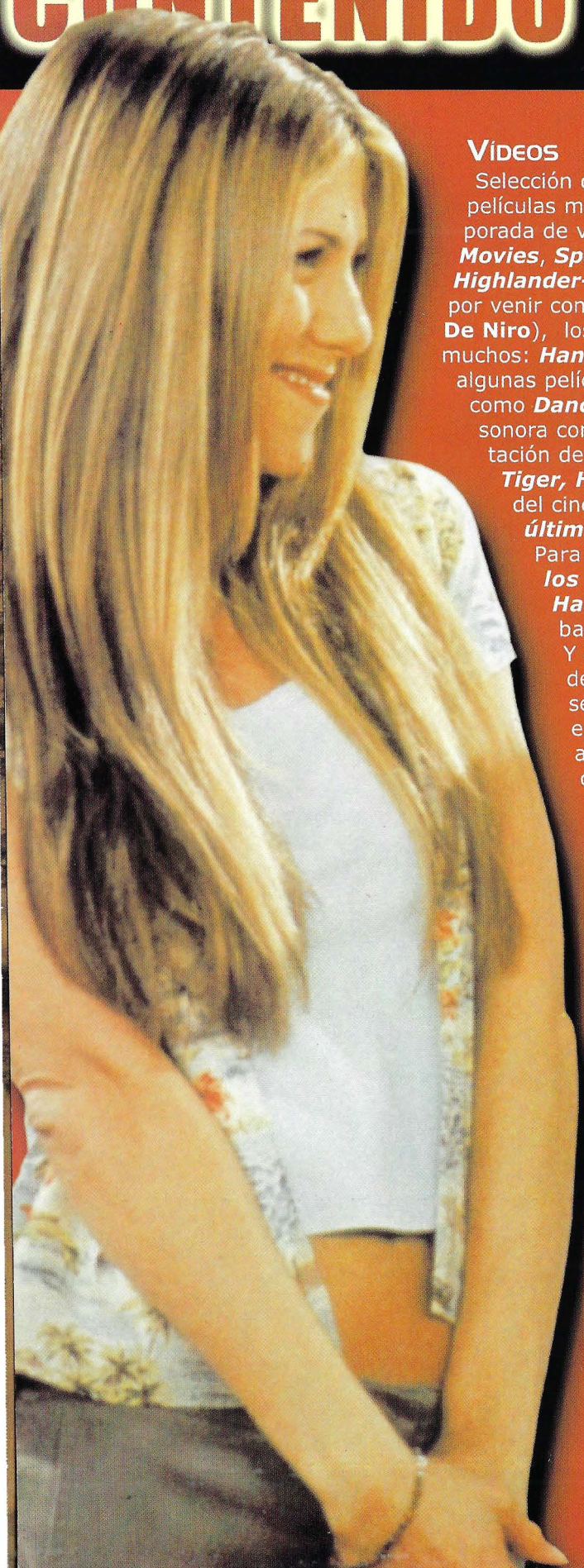
iPOWER
Power up directly via Internet

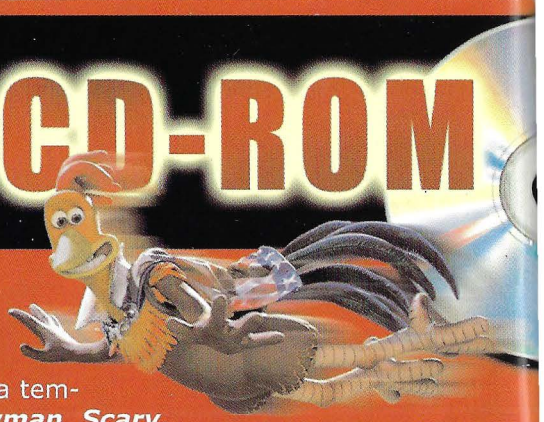
CyberLink PowerDVD™
Reproducción DVD por Software

TODAS LAS CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE UN DVD

- Formatos de pantalla 4:3 ,16:9 (panorámico), NTSC, PAL...
- Hasta 6 canales de sonido digital
- Reproduce DVD con protección CSS
- Soporta DVD, VCD, Karaoke, Mp3, AVI...
- TODAS LAS FUNCIONES A TRAVÉS DEL SOFTWARE

CONTENIDO DEL CD-ROM





VÍDEOS

Selección de los trailers de las películas más representativos de la temporada de verano en USA: ***Hollowman***, ***Scary Movies***, ***Space Cowboys***, ***O Brother, where art thou?***, ***The Cell*** y ***Highlander-Endgame***; además, anticipos de otras películas que están por venir como **Get Carter**(el nuevo **Stallone**, con **Sly** intentando ir de **De Niro**), los *teasers* de dos películas que despiertan la curiosidad de muchos: ***Hannibal*** y ***Blair Witch 2 - Book of Shadows***, los trailers de algunas películas pequeñas que están despertando gran expectación como ***Dancer in the dark*** (de **Lars Von Trier**, con **Bjork** y cuya banda sonora comentamos este mes), ***American Psycho*** (la esperada adaptación de la sangrienta novela de **Brett Easton Ellis**) y ***Crouching Tiger, Hidden Dragon*** (la sorprendente por inesperada recuperación del cine de artes marciales del director **Ang Lee**: una mezcla de ***El último emperador*** y ***Matrix***).

Para ir haciendo boca hemos incluido el trailer de ***El Señor de los Anillos*** (artículo este mismo mes en NeXus·21) y ***Pearl Harbor***, dos películas que no se estrenarán hasta dentro de bastante tiempo.

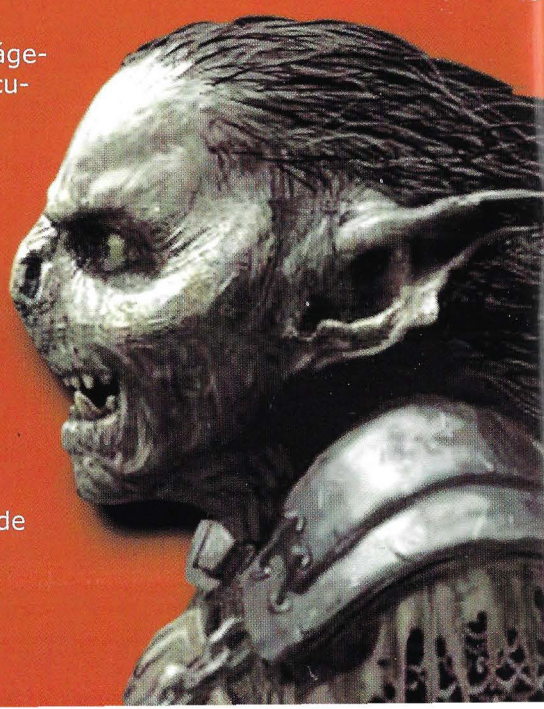
Y como curiosidad, el trailer ficticio que algún fan ha realizado de ***StarWars Episode 2***, un trailer que no por falso deja de ser magnífico (atención a la escena de guerra en la que unos escoceses con faldas luchan con sables laser... impagable), el anuncio de la serie de TV ***Buzz Lightyear of Star Command***, con todos los personajes de ***Toy Story***, y un sketch de la insuperable serie ***Monty Python´s Flying Circus*** (ver dosier en el Nexus·21 de este mes).

MÚSICA

Entrevista, actuación y canción de **Mondo Fumatore**, uno de los mejores grupos de indie-rock europeos.

IMÁGENES

Gran surtido de imágenes de las dos películas de animación más interesantes del año, ***Chicken Run*** y ***Titan A.E.***, junto a las esperadísimas fotos de lo que va a ser la película del 2001: ***El Señor de los anillos***.



VARIOS

Salvapantallas de ***Friends*** (del grupo y de **Mathew Perry**) y de ***Titan A.E.***